GAMEBOY
PLAYSTATION SATURN NINTENDO 64

NEO

ISSN 1429 - 3838
INDEX 341355
LISTOPAD
(11/98)
CENA 3.90
10

GRY VIDEO I KONSOLE

Konkurs Assault

szkoła przetrwania PARASITE EVE

Okladka: Wild 9 (Pegaz Ass)

Ninja: Shadow of Darkness > Wild 9 > Parasite Eve > Libero Grande > Test Drive 5 > Eliminator > V 2000 > NHL 99 > ISS Pro 98 > Mission Impossible > Off Road Challenge > Tribal > Chopper Attack > Tank Racer > Dreamcast >

9 771429 383982 11

GRY VIDEO

Czynne codziennie od 10^{00} do 18^{00}

tel. (0-25) 758 97 85

sobota, niedziela - tel. 0-602 323 691

Zapraszamy do sklepu:

05-300 Mińsk Mazowiecki, ul. Warszawska 161 p. 106

tel./fax (0-25) 758 97 85

Oferujemy pełen wybór gier i konsol: PlayStation, Nintendo64, Saturn, PC CDROM oraz sprzedaż i wymiana filmów DVD

SUPER OFERTA

195

225

130

210

NINTENDO 64

240

Druga część znakomitej piłki nożnej. Mądrzejszy przeciwnik, lepsza grafika.

280

Tej gry nie trzeba reklamować, największa konkurencja dla Tekkena 3.

240

Bardzo dobre wyścigi, realistyczne zachowanie pojazdów, wiernie odwzorowane trasy.

260

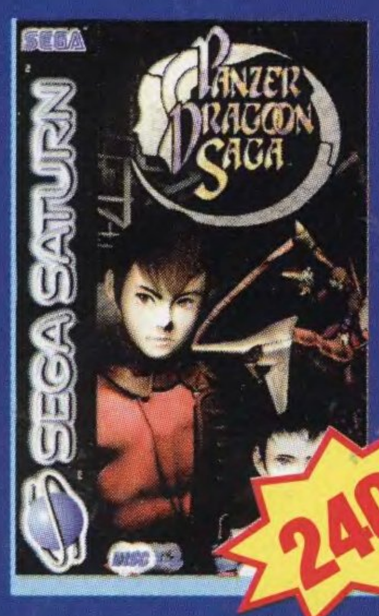
Prawdziwe śnieżne szaleństwo na desce. Najlepszy snowboard jaki kiedykolwiek powstał.

240

Gra przygodowo zręcznościowa która przebija jakością samego Golden Eya

Konsola N64	545	Cly Fighter	270	Fighters Destiny	280	Mortal Kombat Trilogy	280	Snow Board Kids	230
Konwerter NTSC-PAL	90	CRUSIN'S WORLD	230	Forsaken	280	MRC	270	Star Wars: SOTE	260
Konwerter Passport	180	Dark Rift	280	Golden Eye 007	260	MISSION IMPOSSIBLE	240	Sub Zero MK Mythologies	290
Kabel RF	90	Diddy Kong Racing	220	GT 64	260	Mistical Ninja	270	Super Mario 64	200
Memory Card 64	75	Doom 64	270	Int. Superstar Soccer 64	250	Nagano	275	Tetris	240
Pad oryginalny N64	115	Dual Heroes	280	Int. Superstar Soccer 98	240	NBA Pro 98	280	Top Gear Rally	240
Rumble Pack oryginalny	85	Duke Nukem 64	280	Killer Instinct Gold	240	NBA Hang Time	260	Turok	240
BANJO KAZOOIE	225	Extreme G	250	Lamborgini	280	NBA Courtside	280	Turok 2 (od 20 XI)	280
Bio Forge	260	F1 World Grand Prix	240	Lylat Wars+Rumble Pack	260	NFL Quarterback Club 98	270	War Gods	270
Blas Corps	200	F1 Pole Position	260	Mace The Dark Age	280	Olimpic hockey 98	270	Wava Racer	200
Bomber Man	200	FIFA 98 Road to World Cup	270	Mario Kart	200	Pilot Wings	140	WCW vs the World	280
Bust-A-Move 2	270	FIFA 98 World Cup	290	Mischief Makers	220	Quake	270	WF War Zone	260
Cameleon Twist	250	FIFA 64	200	Mortal Kombat IV	280	SanFramcisco RUSH	280	Wayne Gretzky 3D Hockey	280
						Snow Board 1080°	260	Yosi Story	210

SEGA SATURN

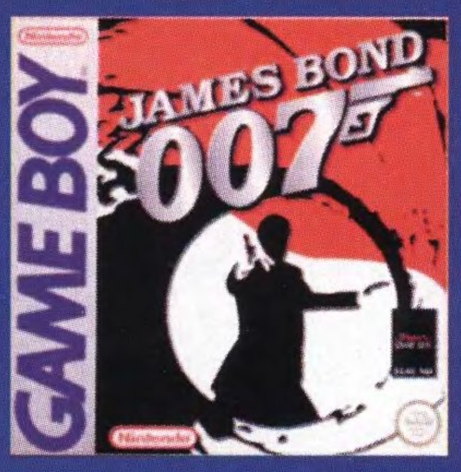


240

PANZER DRAGON SAGA - mega hit. Kontynuacja Pancer Dragona, gra wykorzystująca w pełni możliwości Saturna.

Sega Saturn Konsola	650
Croc	190
Duke Nukem	200
FIFA 98	200
Last Bronx	200
Nascar 98	200
NBA Live	200
Panzer Dragon	240
Qvake	200
Resident Evil	200
Sonic R	200
Tomb Raider	190
Turning Car Champ.	200
World Wide Soccer 98	200

GAME BOY



James Bond 007 - super hit na twoim Game Boyu

Game Boy	210
Aladdin	110
Donkey Kong	110
Duck Tales	100
Int.S. Socer	150
James Bond	120
Micro Machines	90
MK 1 i 2	150
Pinokio	150
Pocahontas	150
Smurfy	100
Wawe Race	75
Worl Cup 98	150
Xenon 2	100

SONY PLAYSTATION

200

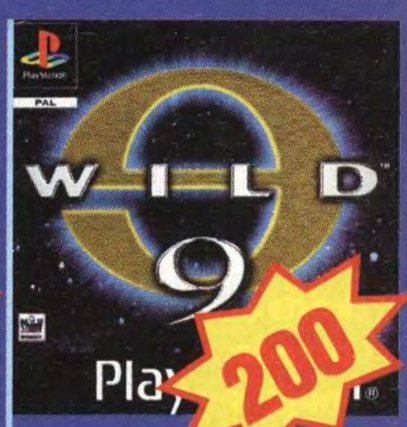
C&C RETALIATION - trzecia część super hitu, więcej jednostek, nowe misje.

195

G.DARIUS - najlepsza obecnie strzelanka kosmiczna na PSX-a.

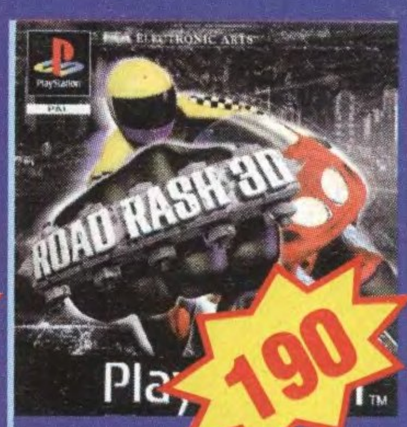
200

MK 4 - tej gry nie trzeba reklamować, największa konkurencja dla Tekkena 3.



200

WILD 9 - super platformówka, ekstra muzyka i grafika, tą grę musisz mieć.



190

ROAD RASH 3D - super wyścig motocyklowy z elementami mordobicia.

190

COLIN - świetne wyścigi rajdowe firmowane przez samego Colina McRae.

210

RESIDENT EVIL 2 - kontynuacja super krwawego horroru.

190

NEED FOR SPEED III - trzecia część wspaniałych wyścigów samochodowych firmy Electronic Arts.

180

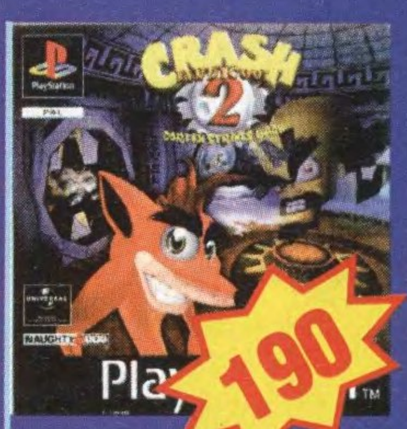
BOMBER MAN - wspaniała gra zręcznościowa dla całej rodziny.

190

DIABLO - konwersja mega hitu RPG, teraz na PSXa.

190

WARHAMER - strategia czasu rzeczywistego osadzona w klimacie fantasy.

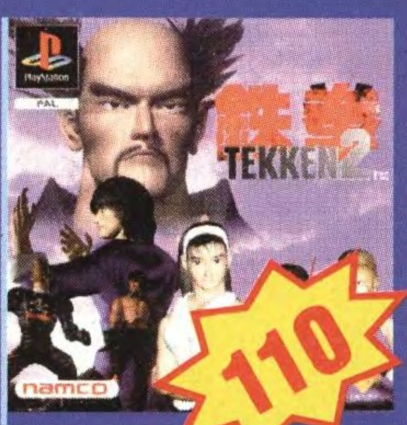


190

CRASH 2 - druga część znakomitej gry zręcznościowej.

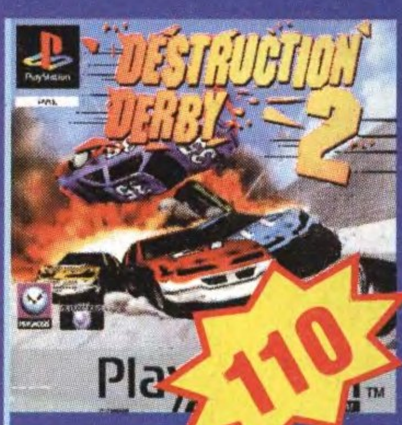
110

DOOM - wspaniała strzelanina 3D teraz w cenie platyny.



110

Tekken 2 - tej gry nie trzeba reklamować, jest świetna.



110

DESTRUCTION DERBY 2 - świetna gra niszczycielsko wyścigowa.

110

CRASH - najlepsza gra platformowa na PSXa.

180

COOLBORDERS 2 - druga część wspaniałej gry zręcznościowej, polecanej miłośnikom snowboardu.

110

COMMAND & CONQUER - najsłynniejsza strategia czasu rzeczywistego, teraz w cenie platyny.

Konsola PlayStation	599	Com. & Conquer platinium	110	G-Police	190	NBA Live 98	130	Soul Blade	170
Kabel RF	65	Com. & Conquer Red Alert	205	Grand Theft Auto	190	NBA Pro 98	185	Soviet Strike platinium	110
Kabel Euro Scart	45	C&C Retaliation	200	Grand Turismo	190	NBA Fastbreak	195	Spawn	190
Karta pamięci SONY	80	Constructor	195	Heart of Darkness	195	Need For Speed 2	180	Street Fighter EX plus	180
Karta pamięci Max	65	COLIN	190	Herc's Adventures	190	Need For Speed 3	190	Suikoden	170
Kierownica + pedały	300	Coolboarders 2	190	Hercules	190	Newman Haas	190	Syndikate Wars	190
Dual Shock	130	Crash Bandicoot platinium	110	I.S.S. Pro 98	200	NHL Brakeaway 98	190	Tekken 2 platinium	110
Pad SONY	99	Crash Bandicoot 2	190	I.S.S. Pro platinium	110	NHL 98	130	Tekken 3	195
Pad SONY (czarny lub biały)	105	Crime Killer	190	Int. Track & Field platinium	110	Nightmare Creatures	190	Test Drive 4	190
Pad MAX	110	Croc	190	Jersey Devil	175	Nuclear Strike	110	Trash it	150
Pistolet Light-Gun	110	Destruction Derby 2 plat.	110	Jet Rider 2	190	Oddworld: Abe's Oddysee	190	Time Crisis+G-Con PSX	310
Actura Soccer platinium	110	Death Dungeon	190	Judge Dredd	190	Overboard	150	Toca Turning Car	190
Actura Soccer 2	190	Diablo	190	Jurassic Parc	170	One	160	Tombi	190
Adidas Power Soccer 2	175	Die Hard Trilogy platinium	110	Kurushi	180	Pandemonium platinium	110	Tomb Raider platinium	110
Air Combat 2	190	Discworld 2	190	Lucky Luke	190	Pandemonium 2	150	Tomb Raider 2	190
Air Combat platinium	110	Doom	110	Loader platinium	110	Panzer General 2	190	Total NBA 98	110
Alien Trilogy platinium	110	Duke Nukem	160	Lomax	165	Pitfall 3D	190	Transport Tycoon	190
Area 51	187	Extreme Snow Brake	170	Lost Viking 2	180	Player Menager	200	True Pinball platinium	110
Ark of Time	185	Felony 11-79	190	Maximum Force	190	Porshe Challenge platin.	110	Theme Hospital	190
Auto Destruct	185	FIFA 98 Road to Wold Cup	130	MedieVil	200	Rage Racer	190	V-Rally	185
Bloody Roar	195	FIFA 98 World Cup	200	Men in Black	190	Rapid Racer	190	Vigilante 8	190
Bomber Man	180	Fighting Force	190	MDK	160	Rascal	190	Viper	190
Broken Sword 2	190	Final Fantasy VII	190	Micro Mach. V3 platinium	110	Rayman platinium	110	WAR GAMES	190
Bushido Blade	180	Forsaken	190	Monster Truck	170	Resident Evil 2 (Ang)	210	Warcraft 2	150
Bust A Move 2 platinium	110	Formula 1 Edition 97	175	Mortal Kombat IV	200	Res. Evil Director's Cut	180	Warhammer Dark Omen	190
Bust a Move 3DX	165	Formula Karts	165	Mortal Kombat Mythologies	190	Ridge Racer platinium	110	Wild 9	200
Castlevania	190	G. Darius	195	M.K.T. platinium	110	Riven	220	Wipeout 2097	110
Cardinal Syn	190	Gex 3D	190	Motor Racer	180	Road Rush platinium	110	Wing Commander IV	190
Clonoa	190	Golden Goal 98	190	Motor Race 2	195	ROAD RUSH 3D	190	Z	180
Colony Wars	190	GHOST IN THE SHELL	190	Nagano 98	170	Skull Monkeys	190		

NAJNIŻSZE CENY!!!

04-05 neo

ŁADZO

Zbliżają się nieuchronnie święta, Gwiazdka. I to widać również na rynku konsolowym. Niestety, objawia się to przede wszystkim tym, że wydawcy wstrzymują się z premierami gier, czekając na świąteczną gorączkę, bo wtedy sukces finansowy murowany – wszystko się sprzeda szybko i hurtem. A i prezent dla graczy będzie przedni. W efekcie mamy teraz posuchę i mało gier, a przede wszystkim mało gier naprawdę dobrych, o których można śmiało powiedzieć, że zostaną hitem roku. Wyjątkiem, potwierdzającym regułę, jest tu Apocalypse, recenzowana w poprzednim numerze, której premiera – zgodnie z zapowiedziami Activision – ma się odbyć dokładnie 13 listopada.

Ale nie rozpaczajmy, nie jest aż tak źle, by zapełniać numer samymi reklamami. Najlepszym przykładem może być recenzja Oddworld Abe's Exoddus, czyli drugiej części przygód zielonkawego przystojniaka imieniem Abe, który po udanej Odysei z poprzedniej części znów musi wyprowadzić swój lud z glukkońskiej niewoli. Za wyśmienitą grę można też uznać V2000 – strzelaninkę, w której naszym zadaniem jest bronić mieszkańców różnych świat przed kosmiczną zarazą i innym paskudztwem. Za platformera numeru robi tym razem „Dzika dziewiątka", czyli Wild 9, gdzie koleżka o imieniu Wex rozwala swych przeciwników na dziesiątki sposobów za pomocą Riga; swoją drogą patent na broń jest tu przedni – wiązka kontrolowanej energii elektromagnetycznej stanowi tu jakby przedłużenie ręki o potwornej sile.

Ach, zapomniałem wspomnieć o Parasite Eve – cudownej grze Squaresoftu, która powinna chwilowo zaspokoić apetyt wszystkich oczekujących na Final Fantasy VIII. W numerze znajdziecie zarówno recenzję, jak i Szkołę Przetrwania, dzięki której nawet największym leniwcom uda się zdobyć bez trudu Chrysler Building. Skora mowa o Szkole, znajdziecie w niej także wszystkie ciosy do Bio Freaks – klimatycznego cyberbiobicia na PSX i N64.

Na koniec pozostaje mi tylko zaprosić wszystkich do udziału w konkursie Assault (str. 66), zachęcić do prenumeraty kolejnym losowaniem gier (str. 59) i pogratulować szczęśliwym zwycięzcom poprzednich konkursów (str. 64).

Hunter

SKALA OCEN

Po krótkiej analizie doszliśmy do wniosku, że: gry dzielą się głównie na dobre i złe, a co za tym idzie, wszystko sprowadza się do miodności, miodności i jeszcze raz miodności, a zresztą na co komu nawet najpiękniej wyglądająca gra, jak nie da się w nią pograć z kopem. Tak więc mamy skalę pięciostopniową, a „6" jest zarezerwowane tylko dla megahiciorów!

1 - s... k... i mogiła
2 - kiepska
3 - dobra
4 - bardzo dobra
5 - bardzo, bardzo dobra
6 - rządząca!

neo numeru

TEMAT NUMERU
50 Parasite Eve - Szkoła Przetrwania
66 Konkurs Assault

TESTY
07 Barracuda 2
07 Kierownica Mad Catz

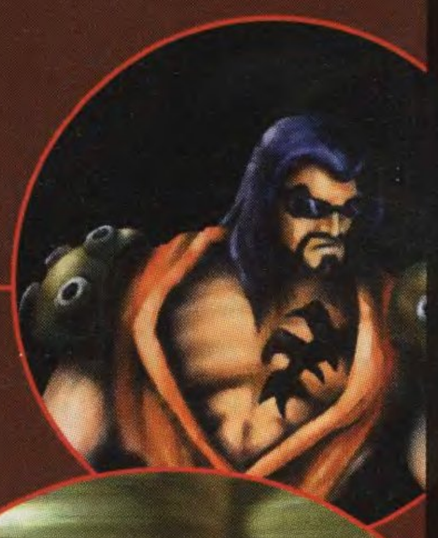
GAMEBOY
06 Wario Land 2
06 WWF Warzone

NEWSY
18 Abala Burn
14 A Bug's Life
15 Bomberman Fantasy Race
15 Bomberman Wars
14 Brave Fencer Musashi
08 Dreamcast
16 Global Domination
12 Quake 2
18 Rival Schools
17 Tank Racer
19 Thrill Kill
13 Tomb Raider 3
10 Tribal

RECENZJE
22 Abe's Exodus
21 All Star Tennis
20 Batman & Robin
29 Beach Volley Heroes
42 Chopper Attack
26 Eliminator
40 ISS Pro 98
47 Libero Grande
25 Mission Impossible
46 NHL 99
38 Ninja: Shadow of Darkness
43 Off Road Challenge
48 Parasite Eve
27 Red Alert: Retaliation
28 Sentinel Returns
44 Test Drive 5
45 The Contra Adventure
30 V2000
24 VR Baseball 98
32 Wild 9

SZKOŁA PRZETRWANIA
56 Bio F.R.E.A.K.S.
50 Parasite Eve

VARIA
66 KONKURS
65 NEO Fantasy
59 Prenumerata
62 Przecieki
64 Rozwiązania konkursów
60 Tips & Tricks



Wydawca:
ProScript Sp. z o.o.

Redaktor Naczelny
Rafał Gałecki

Zespół Redakcyjny
Michał Gołębiowski
Tim Harris
Paweł Jankowski
Marcin Kawa
Marek Lenarcik
Emil Leszczyński
Tomek Nowak
Darek Pasturczak
Dominik Wojnarowski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel. 652-37-37

Korekta
Zdzisław Pisiński

Design
Studio ProScript
1998 Pegaz Ass

DTP
Studio KWADRAT
Arkadiusz Świderski
tel. 624-96-83

Druk
WZ GRAF
Warszawa
ul. Grzybowska 77

Adres Redakcji NEO
skr. poczt. 21
00-800 Warszawa 66
tel./fax (0 22) 624-91-47
pn.-pt. 9.00-16.00

e-mail: neo@ssonline.com.pl

SCAN VANGIS 2016

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych
nie zwraca.
W przypadku publikacji,
zastrzega sobie prawo
do skrótów.
Wszystkie użyte znaki firmowe
i towarowe są zastrzeżone
przez ich właścicieli i zostały użyte
wyłącznie w celach
informacyjnych.

Wszystkie prawa zastrzeżone.
Materiały znajdujące się w czasopiśmie
nie mogą być w żaden sposób powielane
ani używane do innych celów
bez pisemnej zgody wydawcy.

GAME BOY

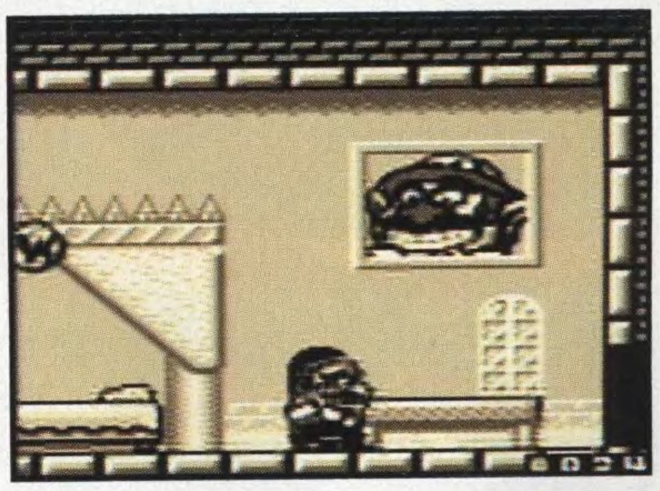
Ocena 75

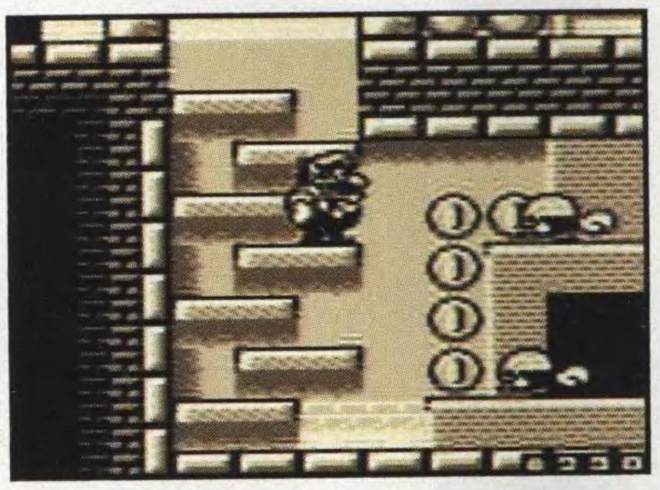
Wario Land 2

MA JONES

Gra ta jest największym – jak dotychczas – projektem Nintendo na GameBoya. Zawierający 8 megabitów danych składających się na 52 olbrzymie poziomy kardridż robi wrażenie. Przygodę jaką przyjdzie nam przeżyć w szalonym świecie Wario można będzie przeżywać na różne sposoby dzięki tajnym przejściom, ukrytym komnatom i całej masie nieprzetartych szlaków. W grę nie da się przegrać, bo nasz główny bohater Wario jest nieśmiertelny. Po zgnieceniu przez kamień staje się płaski i w tej postaci może przechodzić przez bardzo wąskie przejścia, a gdy spadnie z wysokości wstaje jako Wario–Zombie. Takich specjalnych form może przybrać aż dziewięć.

Jak jednak rozpoczęła się przygoda w WL2? Tego niezapomnianego ranka wściekły Wario wstał wyjątkowo zły. Nie dość, że cały jego zamek tonął w wodzie, to jeszcze skarbiec został wyczyszczony z wszelkich dobroci jakie Wario zebrał w swoim awanturniczym życiu. Taki stan rzeczy ustanowił w nocy Kapitan Syrup ze swoimi towarzyszami. Ta banda złych i podstępnych rabusiów uczyniła tak, aby zemścić się na Wario. Nasz roztrzepany bohater rusza w pogoń za złodziejami. Jego droga składać się będzie z 12 rozdziałów, podzielonych na szereg historii, których w sumie jest 52. Po drodze będzie trzeba zbierać pogubione przez uciekających monety, rozwiązywać zagadki, brać udział w szybkim quizie pod koniec każdego poziomu i pilnie wyszukiwać tajnych przejść, którymi będzie można skracać drogę do uciekających rabusiów. Aby tego było mało podczas szalonej podróży napotkamy szereg niebezpiecznych, jak i użytecznych stworzeń (np. Wielka Sowa, która podrzuci Wario o dobre parę kilometrów na przód), z których najbardziej emocjonujący są tzw. BOSSOWIE, z którymi nasz wariat będzie musiał odbyć szereg niecodziennych pojedynków, między innymi morderczy mecz w koszykówkę 1 na 1. WL 2 jest kamieniem milowym gier na GameBoya, potwierdzającym że w tej małej konsoli tkwi olbrzymi potencjał. ■





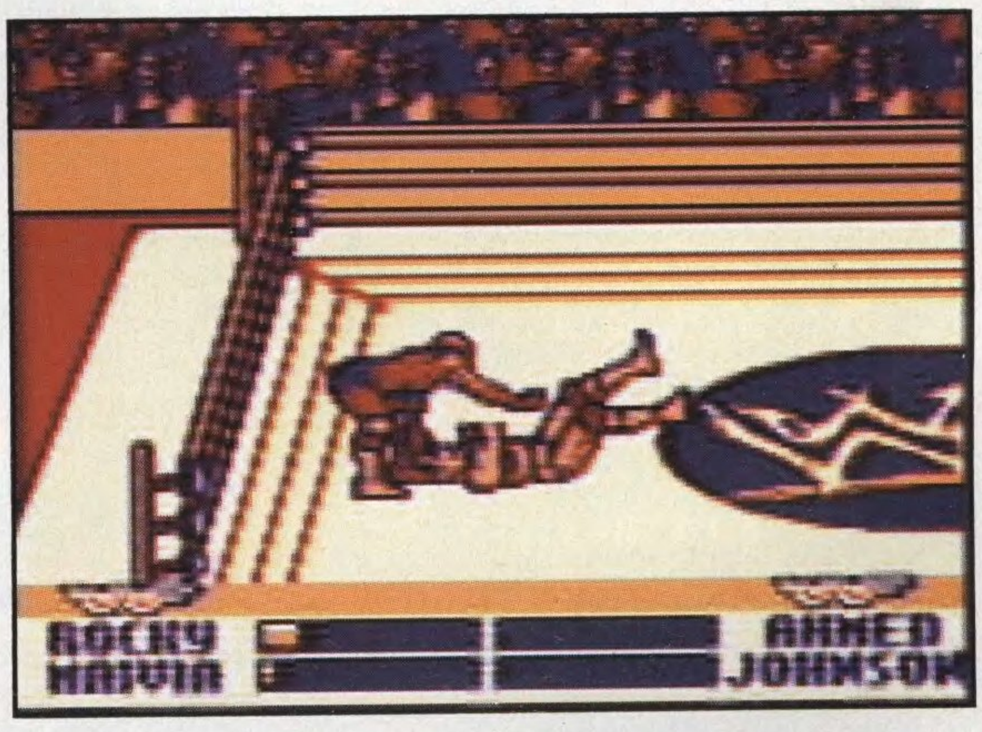
GAME BOY

Ocena 74

WWF Wrestling

MA JONES

Wiele już wydano gier zapaśniczych, ale dopiero ta wersja z tak dużą wiernością oddaje to co dzieje się z zawodnikami na ringu. Śmieszni faceci w przyciasnych kostiumach z lycry okładający się na wzajem markowanymi ciosami, wykonujący masę spektakularnych ale nierzadko w ogóle niepotrzebnych chwytów, rzutów i dźwigni to sceny z telewizyjnych pokazów wrestlingu, w grze będzie to wyglądać znacznie brutalniej. Rzucani przeciwnicy będą śmiało glebować o matę tracąc drogocenne punkty energii, a ciosy będą pozbawiały ich wrodzonej farby obficie zdobiąc podłoże ringu. To co zachwyca w WWFW to zasób technik walki. Oprócz kilku podstawowych ciosów pięścią i nogą, nasz szeroki w barach mocarz będzie mógł wyprowadzać z chwytów rzuty wzbudzające w statycznej publiczności ataki zachwytu. Dodatkową atrakcją będą szarpaniny poza ringiem, skoki z lin ograniczających pole walki, jak i niecodzienne walki w klatkach. Nie można zapomnieć o najważniejszych i najbardziej emocjonujących technikach wykończeniowych, bez których żadne współczesne mordobicie nie ma racji bytu. WWFW pozwoli graczowi przystąpić do pojedynków indywidualnych ale i zespołowych, w których zmiana następuje po przyjacielskim klepnięciu partnera lekko z tyłu. Poza tym można przed wyjściem na ring potrenować ciosy z wybranym z pośród trzynastu zawodowych zapaśników ligi WWF sparing partnerem. WWFW stanowi jak na razie najbardziej pasjonujące i wierne przeniesienie amerykańskiej odmiany zapasów z prawdziwych aren na ekran małej konsoli. Grę można śmiało polecić miłośnikom zapasów, którzy będą mogli się wcielić między innymi w posępnego Undertakera, Owen Harta czy British Bulldoga.



Barracuda 2
Dual vibration

KONSOLITE

Przeszło rok temu po wypuszczeniu przez Sony swojego analogowego pada firma InterAct stworzyła swój odpowiednik i nazwała go Barracuda (opis w 3. numerze NEO). Teraz, po ukazaniu się Dual Shocka, na rynek wkracza Barracuda 2, także wyposażona w „wibrator".

Bararacuda 2 to analogowy joypad do PlayStation, posiadający opcje wibracji, czyli tzw. trzęsienia. Na pierwszy rzut oka wyglądem przypomina produkt Sony i dopiero po dłuższej obserwacji zauważamy drobne różnice. Podobnie jak Dual Shock, Baracuda 2 także posiada zamontowane dwa silniczki wibrujące, które sprawują się bardzo dobrze (jeśli ktoś nie wie – a są tacy? – to wyjaśniam, że owe silniczki powodują drgania pada podczas gry, np. gdy nasz zawodnik lub pojazd obrywa). Przyciski na padzie zostały rozmieszczone w identyczny sposób jak na standardowym joypadzie, jedynie manetka, nie wiedzieć czemu, została dziwnie pochylona w prawą stronę, co może niektórym osobom przeszkadzać. Na szczęście sprawuje się ona dobrze i działa tak jak powinna. Gałki analogowe sprawują się bardzo dobrze, niemal że identycznie jak w produkcie Sony.

Barracuda 2, podobnie jak poprzedniczka, została wyposażona w kilka dodatkowych przycisków: Autofire, Program i przełącznik dla osób leworęcznych. Działania pierwszego nie będę tłumaczył, bo większość osób wie na jakiej zasadzie on działa, natomiast po wciśnięciu przycisku Program możemy sobie dowolnie skonfigurować wszystkie przyciski wedle własnego upodobania, jeżeli dana gra na to nie pozwala.

Barracuda 2 to dobry produkt, przemyślany i solidnie wykonany. Jedyną jego wadą jest niezbyt opływowy kształt, przez co trzyma się go nie tak wygodnie, jak Dual Shocka.

Natomiast na pytanie, co jest lepsze, mogę śmiało powiedzieć, że produkt firmy Sony zdecydowanie przewyższa produkt Interactu.

Barracudę 2 do testów użyczyła firma
Multi–Styk
ul. Kossakowskiego 42
04–744 Warszawa – Międzylesie
tel. (022) 815–68–44

Kierownica Nad Catz

TEG

Opisując taki sprzęt jak kierownica, od razu należy założyć, że gra się nią wspaniale. Wrażenia z zabawy są nieporównywalnie większe niż w przypadku, gdy gramy padem. I to jest pewniak. Opisywanie cech typu: lepsza kontrola, większy realizm, mija się więc z celem. Trzeba zbadać jedynie, jakie są mankamenty tej konkretnej kierownicy i jak odbija się to na grywalności.

Największe zastrzeżenia dotyczą instalacji sprzętu. O ile pedały przygotowano z głową (dość ciężkie, co zapobiega ślizganiu się ich po podłodze), o tyle o samej kierownicy nie da się tego powiedzieć. Problem w tym, iż jedynym sposobem umocowania są gumowe przyssawki, a co za tym idzie, trzeba mieć gdzieś pod ręką jakiś stół (i to z prawdziwego zdarzenia – żaden rozkładany, bo się będzie bujał!). Szkoda, że nie zastosowano takiego chwytu, jak w przypadku kierownicy V3 (podstawka stała lub wkładana między nogi). Do drobnych wad (można się do nich przyzwyczaić) zaliczają się: zbyt duże wychylenie pedałów oraz „krótka" skrzynia biegów (lekkie potrącenie oznacza zmianę biegów; oczywiście automatic rozwiązuje ten problem). I to właściwie wszystko.

Jeśli lubisz gry wyścigowe, a twoja konsola znajduje się w pobliżu stołu – nawet się nie zastanawiaj, tylko od razu kupuj! Gwarantujemy, że od Colina McRae nie odejdziesz na krok!

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA Sp. z o.o.,
ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-81-65, (0-22) 642-99-21

Autoryzowany partner Sony Playstation.
Partner handlowy firm: GT Interactive, Take 2, Europress, Gremlin,
Activision, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

GRY I AKCESORIA NA SONY PLAYSTATION - HURT, DETAL, SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad,
a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

dreamcast

CLIMAX LANDERS

Wydawca: Sega
Producent: Climax
Rodzaj: RPG

Ten tytuł jest przedsmakiem tego, czego możemy się spodziewać po dreamcastowych grach role – playing. Wcale nie oznacza to, że Landers jest słabszą grą od innych podobnych jej produkcji. Wręcz przeciwnie, zapowiada się jeden z najfajniejszych eRPeGów, jakie widział świat.

W pełni trójwymiarowa grafika zapewni doskonały wgląd na sytuację, a generowany przed każdym rozpoczęciem gry świat sprawi, iż będziemy mogli cieszyć się tym cukiereczkiem dłużej niż innymi grami. Olbrzymi świat do zwiedzania, masa różnorodnych przeciwników, czary, misje – wszystko to, co w grach fabularnych tak pociąga w doskonałej oprawie audio–wizualnej.

Trzeba tutaj przyznać, że zmiennie generowane otocznie można łatwo skopać, ale bądźmy dobrej myśli, będzie pięknie...

TITLE DEFENSE

Wydawca: Nieznany
Producent: Climax
Rodzaj: Boks

Mordobicia zawsze cieszyły się dużym uznaniem graczy, nie inaczej będzie z tego typu grami na Dreamcasta. Gra oferuje pięć trybów rozrywki: Arcade, Sparing, Shadow, Championship oraz Management. Możliwe jest też naparzanie się w czwórkę na raz oraz przerwanie meczu przez sędziego w razie wymknięcia się sytuacji spod kontroli. Będzie też komentator i wszystko to, czego od symulatora boksu wymagać można, cóż więcej dodać. Pożyjemy, zobaczymy...

MERCURIUS PRETTY

Wydawca: NEC
Producent: NEC Interchannel
Rodzaj: Symulator

Mercurius Pretty jest jednym z dwóch tytułów zapowiadanych przez NEC Interchannel na Dreamcasta. Gra polega na hodowaniu motyli, z tą jednak różnicą, że nasze okazy mogą przybrać końcową postać zbliżoną do człowieka lub sporych rozmiarów zwierzęcia. Innymi słowy bawimy się w genetyka – twórcę nowych gatunków. Produkt ten ma pokazać możliwości nowej Segi w dziedzinie grafiki 2d i patrząc na screeny muszę stwierdzić, że będzie co oglądać. Wysoka rozdzielczość oraz 16 milionów kolorów bije po oczach i zachwyca...

SENGOKU TURB

Wydawca: NEC
Producent: NEC
Rodzaj: Action RPG

Sengoku TURB jest drugim tytułem, który zamierza rzucić NEC na DC. Żeby było wesoło, powiem, że praktycznie nic o grze nie wiemy, prócz tego, że będzie to Action–RPG z samiczką w roli głównej. Tak, tak, kolejna śliczna, zgrabna, inteligentna i przede wszystkim seksowna kobietka, która wraz z nami, a raczej pod naszą kontrolą, zawojuje świat. Czyżby następczyni Lary?

Jak mówią sami autorzy: „Gra oferuje wszystko to, czym może szczycić się rasowy produkt RPG, włączając walkę, kolekcjonowanie różnorakich skarbów, a także wchodzenie na wyższe poziomy doświadczenia". Takie właśnie gry wszyscy lubimy.

MESSIAH

Wydawca: Playmates Interactive
Producent: Shiny
Rodzaj: TPP

W odróżnieniu od innych TPP, Messiah to gra zdecydowanie nietypowa. Otóż gracz wciela się w postać bezbronnego aniołka, którego zadaniem jest powstrzymanie siedmiu jeźdźców Apokalipsy. Oczywiście, aby było śmieszniej, Bob, bo tak ma na imię nasz wybawiciel, potrafi przejąć kontrolę nad innymi istotami i wykorzystać ich nietypowe zdolności!

Z tego co wiem, gra znajdzie odbiorców raczej w starszych kręgach, gdyż ma być z lekka brutalna i dosłowna. O grafice nie wspominam, bo wystarczy powiedzieć: „Shiny" i jeszcze cicho dodać „Dreamcast", aby mieć obraz tego, co zobaczymy na ekranach naszych telewizorów. Messiah jest jednym z tych tytułów, na które cała nasza wesoła brygadka oczekuje. Ja i Baton cieszymy się jeszcze bardziej na samą wiadomość, że muzykę do gry robi Fear Factory. Będzie dobry klimat...

MOTOR RAID

Wydawca: Sega
Producent: AM1
Rodzaj: Wyścigi motorowe z atrakcjami

Ludzie, którzy widzieli tę grę w akcji, zgodnie stwierdzają, iż jest to jedna z najlepszych nawalanek na motorach, jakie ujrzał świat. Futurystyczne krajobrazy, nie mniej nowoczesne maszyny i oczywiście szaleni kierowcy sprawiają, iż mamy ochotę porwać koledze Junaka, złapać w rękę łańcuch i szybko ruszyć na miasto...

Jeśli czujecie takie klimaty, to Motor Raid jest wart dla was każdych pieniędzy. Dla mnie też, podobnie jak każda gra na DC...

PEN PEN TRIATHLON

Wydawca: Sega
Producent: General Entertainment
Rodzaj: Wyścigowo–przygodowa

Pen Pen Triathalon jest grą, która powstała dzięki współpracy Segi z General Entertainment. Naszym celem jest wcielenie się w jednego z 10 miłych zwierzaków i... wyruszenie na najdłuższą przygodę w jego życiu! Proste, nieprawdaż? Niestety, bardzo mało szczegółów zostało ujawnionych na temat tej produkcji, najbardziej intrygujący z nich jest nam jednak znany: twórcami są ludzie odpowiedzialni za Panzer Dragoon Saga, Sega Rally i Sonic R. Nie są to raczej kolesie robiący słabe gry...

SHOGO: MAD

Producent: Monolith
Wydawca: Monolith
Rodzaj: FPP

Shogo: Mobile Armor Division spędzi sen z powiek niejednemu maniakowi gier FPP. Gra korzysta z enigne'u LithTech, na którym „latać" ma także Blood 2, i prezentuje się, jak każdy produkt na DC, po prostu ślicznie. Tym razem przyjdzie nam zasiąść za sterami uzbrojonych po zęby mechów, których celem jest oczywiście totalna destrukcja. Będziemy mogli szerzyć zagładę za pomocą czterech różniących się parametrami maszyn, które raczej do małych nie należą. Co z tego wyniknie? Zobaczymy już niedługo!

VIRTUAL ON: ORATORIO TANGRAM

Wydawca: Sega
Producent: AM3
Rodzaj: walki mechów

Virtual On 2: Oratorio Tangram jest najnowszym mordobiciem, jakie wydała Sega na swój automat z płytą Model 3. W odróżnieniu od innych mordobić, tutaj będziemy niszczyć blacharkę innych maszyn przy użyciu swojej własnej „konserwy". Jak zawsze autorzy przechwalają się wspaniałą jakością animacji, czaderską muzyką i niesamowitym desingiem wojowników. Ja już takich obiecanek słyszałem wiele, ale w przypadku Virtual On muszą się one sprawdzić.

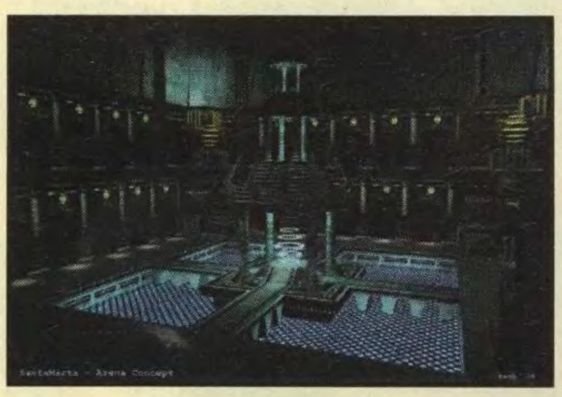
RAYMAN 2

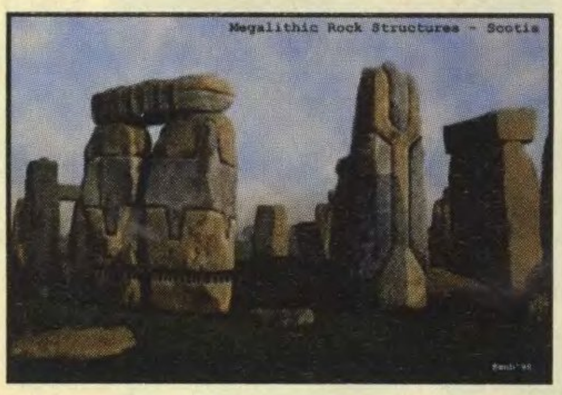
Wydawca: Ubisoft
Producent: Ubisoft
Rodzaj: Platformer 3D

Rayman powraca w drugim, tym razem pełni trójwymiarowym wcieleniu! Tym razem nasz „Promienisty" z grupką przyjaciół zostaje porwany przez obcych. Ucieka jednak z niewoli, a jego zadaniem będzie oczywiście oswobodzenie przyjaciół. Ty mu w tym znacznie pomożesz... Czeka was około 25 godzin gry, wspaniała cukierkowa grafika i nie ustępujący jej dźwięk. Co z tego wyniknie, zobaczymy już niedługo, wszak R2 pojawi się najpierw na PSX i PC... Na nowej konsoli Segi będzie wyglądał o niebo lepiej.

10-11 neo

W odległej przyszłości ogólnoświatowy rząd zakazał istnienia odrębnych kultur, w celu uniformizacji i ujednolicenia społeczeństwa. Grupa młodych buntowników i wyrzutków nie dała się odciąć od swych korzeni. Ze zlepków tradycji rożnych kultur i zniekształconej historii stworzyła ona własny styl życia. Ci ludzie odnowili przedwieczna sztukę walki i tchnęli życie w opuszczone dawno areny. Jako surferzy „Wiecznego lata",





grupa tych wojowników podróżuje do odległych miejsc, walcząc miedzy sobą w celu wyłonienia mistrza mistrzów. Światowy rząd ignoruje ich, pozwalając renegatom trzymać się z daleka od reszty społeczeństwa. Jednak za każdym razem, ilekroć zostaje wybrany nowy mistrz, rząd wysyła własnych wojowników, aby unicestwili go, zanim zainteresuje się nim świat...

Tak oto pokrótce przedstawiona jest niezwykle skomplikowana fabuła tej gry. Według zapowiedzi, TRIBAL ma być niesamowitą grą przeznaczoną przede wszystkim do trybu multiplayer. Sama gra należeć będzie do tych z rodzaju „raz zagrasz i nie spoczniesz, dopóki jej nie skończysz." W grze będziemy na rozmaite sposoby walczyć o terytorium, a to siłą, a to podstępem. Pozostaje więc pytanie, do jakiego gatunku zaklasyfikować tę pozycję. Producenci twierdzą, iż będzie to gra perfekcyjnie łącząca wszystkie najlepsze cechy takich tytułów jak Tekken 3, Mortal Kombat 4 i Bust A Groove. Wiadomo również, że gra będzie korzystała z nowego super potężnego engine'u, wymyślonego i opracowanego specjalnie na potrzeby gry. Dzięki niemu na ekranie zobaczymy super efekty specjalne, takie eksplozje czy fontanny świateł po użyciu plazmy. Nowy engine ma również sprawić, że postacie będą poruszały się bardzo płynnie i naturalnie.

TRIBAL ma posiadać trzy poziomy trudności: brązowy medal, srebrny i złoty. Dla każdego z medali dostępne są inne areny, a im wyższy poziom trudności, tym nasi przeciwnicy będą walczyć bardziej agresywnie, używając więcej specjali. Ponadto ich ataki będą znacznie skuteczniejsze. Gra ma mieć też sześć różnych trybów: Arcade Mode, Tournament Mode, tryb dla dwóch graczy oraz dla czterech! Panic Mode umożliwia graczom szybsze bieganie, szybsze generowanie jeszcze mocniejszych Power–up'ów. Replay umożliwia oglądanie ich najlepszych ciosów aż do znudzenia! Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak wtedy, gdy gracz nauczy się używać specjalnych zdolności swojej postaci, taktyk i combosów. Jakby tego było mało, gracz musi nauczyć się używać do własnych celów przeszkód na arenie, takich jak poruszające się platformy, woda i urządzenia teleportujące.

Gra będzie wykorzystywać pady analogowe, Multitapa, Dual Shocka i kartę pamięci.

Tribal jest to jeden z najbardziej oczekiwanych tytu-

Produkcja: Radical Entertainment
Termin wydania: Styczeń 1999

Tribal

łów na PlayStation. Jeżeli wszystkie obietnice zostaną spełnione, szykuje się bardzo oryginalna i ociekająca miodem pozycja.

Wszystko, co obiecują twórcy gry:

* 11 podstawowych postaci wraz z ich niesamowitymi stylami walki
* 33 w pełni trójwymiarowe areny
* ponad 100 oszałamiających efektów specjalnych
* 11 różnych ścieżek dźwiękowych
* 6 różnych trybów gry: Arcade, Battle, VS, 4 graczy na jednym ekranie, Super Deformed (duże głowy)
* 25 unikalnych obiektów, takich jak trampoliny, poruszające się platformy, śliskie powierzchnie i wiele innych
* 3 poziomy trudności
* używanie power up'ów i broni
* Replay Mode – obejrzyj 10 sekundową powtórkę ze swojej ulubionej walki
* Panic Mode – wszystko dzieje się szybciej, twoje ciosy są znacznie silniejsze

W materiałach, które udało nam się zdobyć, znajdują się również dane o wszystkich postaciach znajdujących się w tej grze. Oto one:

Alex
Osobowość: Jest zarozumiały, ma szczęście; jest przy tymostry jak gwoździe i lekkomyślny
Pochodzenie: Scotia
Power Move: Super przyspieszenie – daje mu extra dopałę

Maya
Osobowość: Jest zgorzkniała i zła
Pochodzenie: Meso America
Power Move: Power Pogo – Unik jest cudowny, jeśli używasz jej 3–com-bowego skoku.

Khafka
Osobowość: Jest cichy i szlachetny
Pochodzenie: New Mecca
Power Move: Możliwość działania w dwie strony. Przy ofensywie przyciąga przeciwnika, przy obronie odpycha go.

Lupo Kahuna
Osobowość: Zasadniczo jest aktorem i oszustem, dość podłym przy tym...
Pochodzenie: Samoa
Power Move: Earthquake – trzęsie ziemią i oszałamia przeciwnika.

Walker
Osobowość: Jest dzielnym, złym chłopakiem z ulicy.
Pochodzenie: West Angeles
Power Move: Rainmaker – jego pocisk z pewnością rozwali przeciwnika, może nawet nie jednego, bo rozdziela się na cztery oddzielne.

Reiko
Osobowość: Jest szybka w słowach i czynach, oraz niesamowicie silna i zwinna.
Pochodzenie: Honshu
Power Move: Speed Jump – potrafi skakać bardzo wysoko.

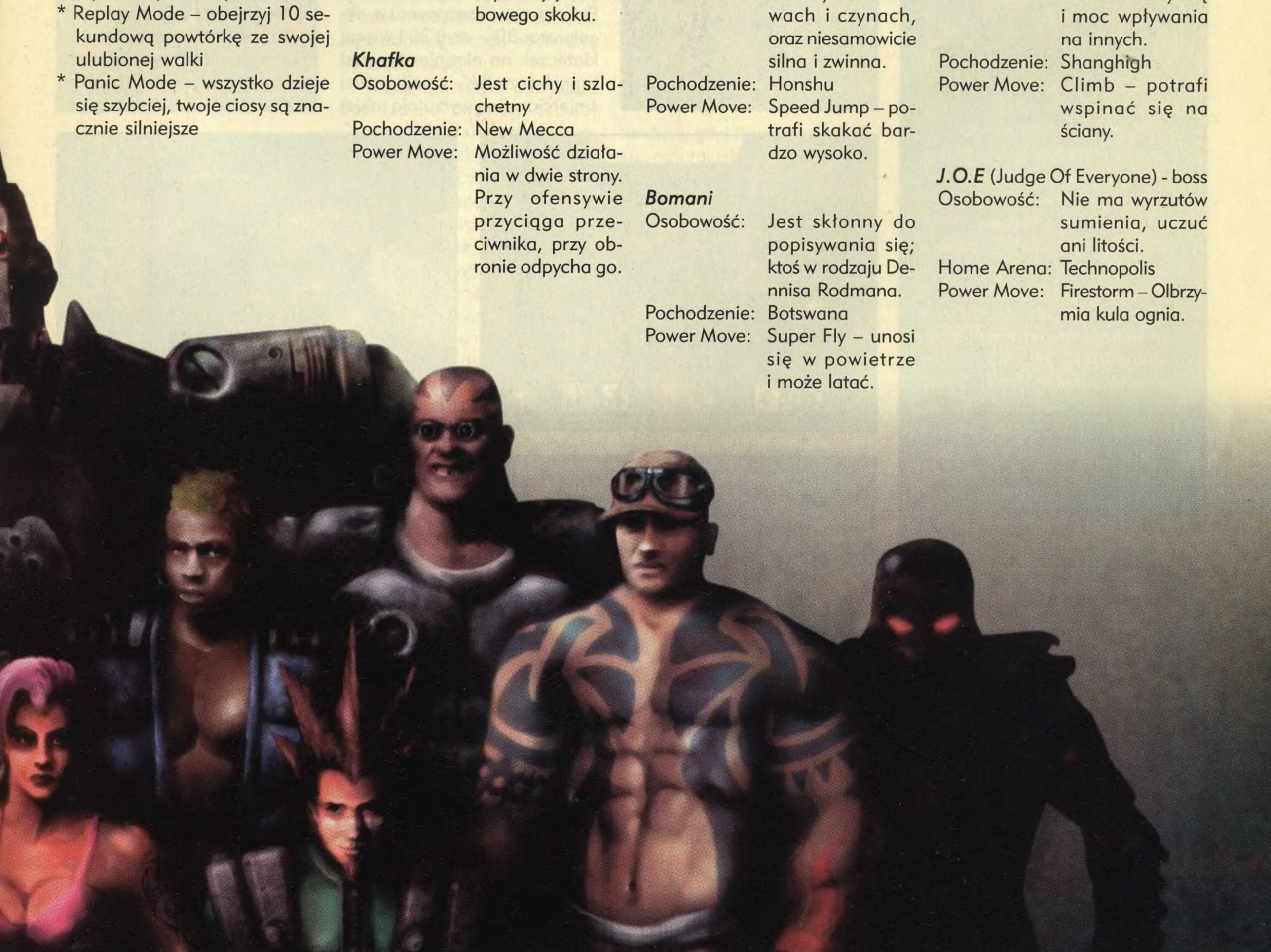
Bomani
Osobowość: Jest skłonny do popisywania się; ktoś w rodzaju Dennisa Rodmana.
Pochodzenie: Botswana
Power Move: Super Fly – unosi się w powietrze i może latać.

Jon Quixote
Osobowość: Tajemniczy melancholik.
Pochodzenie: Santa Marta
Power Move: Thief – przejmuje specjalną umiejętność każdego z przeciwników.

Daria
Osobowość: Jest nęcąca, tajemnicza i bardzo niebezpieczna.
Pochodzenie: Mondonesia
Power Move: Swap – Na arenie zamienia się pozycją z przeciwnikiem.

Angor
Osobowość: Jest zwyczajnie wredny i odrażający; ma niesamowita charyzmę i moc wpływania na innych.
Pochodzenie: Shanghigh
Power Move: Climb – potrafi wspinać się na ściany.

J.O.E (Judge Of Everyone) - boss
Osobowość: Nie ma wyrzutów sumienia, uczuć ani litości.
Home Arena: Technopolis
Power Move: Firestorm – Olbrzymia kula ognia.



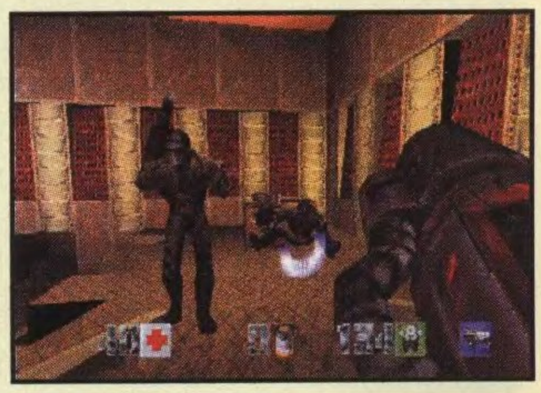
W tym miesiącu serwuję sporo newsów dreamcastowych. Dzień Sądu się zbliża i Sega ma najwięcej do powiedzenia. Sony nic ciekawego nie wymyśliło, być może zbiera siły. Nintendo przygotowuje się do rzucenia na rynek kolorowego GameBoya, a my, jak zawsze, nie wiemy na co wydać pieniążki (jak to na co – na gry!!!).

Sega w końcu ogłosiła więcej detali dotyczących premiery DC. Odbędzie się ona z tygodniowym opóźnieniem, czyli 27 listopada, sama konsola ma kosztować 221 USD (29,800 yenów), co wcale nie jest aż tak wielką sumą, zważając na możliwości tej maszynki. Na starcie będą dostępne następujące gry: Sega Rally 2 (vide pierwsza gra obsługująca zabawę przez sieć), Godzilla Generations, Pen–Pen–Tri–Icelon oraz Virtua Fighter 3TB, każda w cenie około 43 USD (5, 800 yenów). W dniu premiery będą dostępne też Arcade Sticki, Kierownice, klawiaturka oraz VMS–y.

Oprócz megamiodnych gier zapowiadanych na DC, Sega raczy nas także masą akcesoriów do swej nowej superkonsoli. Standardowy kontroler został wykonany tak, aby mieć dostęp do każdego z siedmiu przycisków bez zbędnej gimnastyki i muszę powiedzieć, że zadanie to zostało spełnione! Pad jest dużo wygodniejszy od standardowego kontrolera Nintendo i leży w dłoni dokładnie tak, jakbym sobie tego życzył. Posiada dodatkowo dwa wolne sloty na ewentualne upgrade'y (takie jak VMS, czy coś na kształt Rumble Pack!). Spox, to jednak nie wszystko! Dla fanów wyścigów będzie bowiem dostępna kierownica. Jest ona podobna kształtem do tej znanej nam z Saturna i posiada cztery cyfrowe przyciski oraz dwa analogowe (L, R). Każdy miłośnik twarzobić powinien z kolei zaopatrzyć się w Arcade Stick posiadający sześć przycisków ułożonych podobnie jak te w automacie Street Fighter oraz specjalną gałkę, charakteryzującą się wysoką wytrzymałością na podnieconych graczy. To jednak nie koniec, zostały nam jeszcze akcesoria tzw. drugiej potrzeby, takie jak: mikrofon (tak, będą gry wykorzystujące go), wędkę (!),

quake 2

Produkcja: Camden
Termin wydania: Styczeń 1999



Stroggos wylądował! A napewno zagrzewa silniki, by z impetem gigantycznego meteorytu uderzyć w posiadaczy szaraka. Co bardziej zapobiegliwi chowają swoje maszynki do szafek, sejfów, pod łóżko czy do sąsiada. Nic im to jednak nie pomoże. Stroggos wyląduje już niedługo. Braciom PeCetowcom nie trzeba tłumaczyć, co to jest Quake 2 i jak to się je. Konsolowa brać także nie powinna mieć problemu (szczególnie jeśli grywa w rzadko ukazujące się, dobre FPP) z odróżnieniem Quake 2 od Tomb Raidera czy Pandemonium.

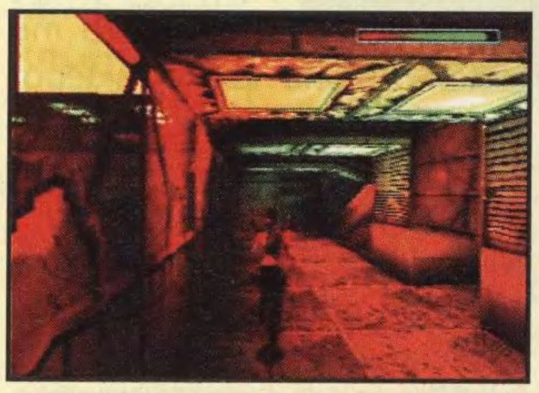
Q2 to rasowe FPP, które mimo pojawienia się wielu lepszych w tym temacie gier na blaszaka, trzyma mocno swą pozycję. Niewątpliwie duża tu zasługa pana Carmacka z id Software i jego bandy współpracowników, którzy potrafią chyba nawet wskrzesić umarłego (co zresztą mieliśmy już w Quake). Fabuła gry po raz pierwszy miała jakiekolwiek znaczenie dla rozwoju akcji, pojawiły się także krótkie briefingi pomiędzy ładowaniem poszczególnych sektorów. Grafika wręcz powalała – duża tu zasługa sprzętowych dopalaczy 3D potrafiących nawet z najbrzydszej gry uczynić ucztę dla oczu. Całości dopełnia instrumentalna ścieżka dźwiękowa spod znaku Post Hard Rocka. Prawdę mówiąc, po konwersji tego tytułu można się było wszystkiego spodziewać. Quake na PC a Quake na konsoli to dwie różne gry. Czy podobnie będzie z dwójką? Wszystko wskazuje na to, że tak, lecz... Szybkość wyświetlania planu akcji ma dorównywać PeCetowi wyposażonemu w akcelerator 3D – czyli 20 i więcej klateczek na ekranie. Arsenał broni bez zmian – z najbardziej śmiercionośną wyrzutnią rakiet na czele. Przeciwnicy – tak samo bezwzględni, tak samo brzydcy (a nawet jeszcze bardziej) i tak samo łatwo dający się zamienić w kupkę mięsa. Największe obawy mam co do sposobu sterowania, jaki zostanie użyty. PeCetowa brać w większości używa myszek, które gwarantują tak zwany Free Look, co z kolei wpływa na szybkość i celność wypluwania amunicji. Mam cichą nadzieję, iż programiści pokuszą się o zamieszczenie obsługi Free Looka poprzez analogowe gałki. To, co jest jednym z atutów Q2 – tryb multiplayer, niestety, nie będzie hitem na konsoli. Nie wiadomo jeszcze, czy w grze znajdzie się możliwość grania w kilka osób (Telewizor 39" rekomendowany) czy tylko w dwie na podzielonym ekranie. Niemniej jednak Q2 PSX będzie prawdopodobnie zawierał wszystkie mapy DM, które PeCetowcy dostali z dodatkiem Point Relase. Jest się o co bić. Quake 2 na PC wciąż żyje, jego kolejna inkarnacja odbywa się na poletku konsolowym. ■

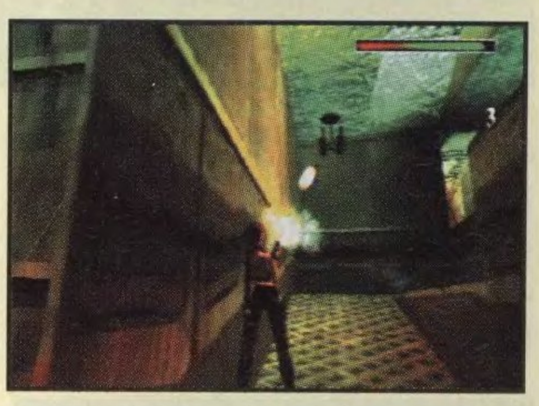
Produkcja: Core
Termin wydania: Grudzień 1998

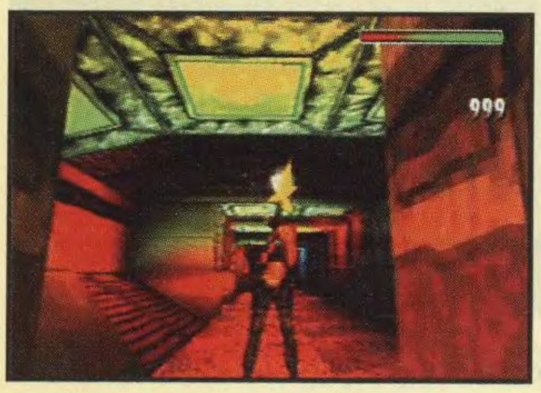
Tomb Raider 3

Gdy tylko dostałem w łapy grywalne demo trzecich przygód pięknej Lary Croft, rzuciłem się biegiem w kierunku mojego domu. Trasę, którą zwykle pokonywałem w 30 minut, tym razem pokonałem w niecałe 10... Płytka wylądowała w napędzie, a ja wygodnie zasiadłem w fotelu, czekając na to, co zaraz nastąpi...

Gdy tylko odpaliłem grę, doznałem pierwszego szoku. Musiałem zadać sobie pytanie: jak w to się gra? Minęło parę chwil, zanim nauczyłem się poprawnie sterować Larą. Jedna gałka w analogu odpowiada za poruszanie się postaci, a druga za jej rozglądanie się we wszystkich możliwych kierunkach. Gdy dodam do tego jeszcze konieczność wyciągania i chowania broni, strzelanie, skoki, chodzenie na czworaka, wspinanie się po drabinach, uskakiwanie i inne, okaże się, że sterowanie w TR3 jest dosyć skomplikowane. Całe szczęście, w końcu się do niego przyzwyczaiłem i z pozoru tak proste czynności, z którymi co niedzielę każdy ma problemy (czytaj: proste chodzenie bez obijania się o ściany), zaczęły wychodzić mi coraz lepiej.







Drugiego szoku doznałem dopiero po pewnym czasie. Otóż zacząłem się zastanawiać, gdzie jest ta reklamowana wysoka rozdzielczość? No cóż, w sumie to wczesna wersja gry, więc fakt, że gra wygląda tylko nieco lepiej niż jej poprzedniczka przemilczę, przynajmniej do czasu ujrzenia wersji nadającej się na recenzje.

Postanowiłem sobie trochę postrzelać do jakichś dekli stojących po drugiej stronie pomieszczenia, w którym się znalazłem. I wtedy kolejny szok! Efekty świetlne! Ludzie! Jeszcze w żadnym TPP nie widziałem tak znakomitych efektów świetlnych, jakie są w tej grze. W żadnym TPP? Nie! W żadnej grze na PSX nie widziałem tak genialnych efektów świetlnych jak w TR3! Np. po zapaleniu flary światło roznosi się po całym pomieszczeniu. Lara oświetlona jest bardziej, gdyż flarę trzyma w ręku, natomiast ściany znajdujące się dalej oświetlone są już znacznie słabiej. Cały czas obserwujemy grę świateł na ścianach. To naprawdę zrobiło na mnie piorunujące wrażenie.

Przyjrzyjmy się teraz dźwiękowi. Odgłosy w tej wersji gry nie różnią się zbytnio od tych, które dane było nam słyszeć w poprzednich częściach Tomb Raidera. Są jednak nieco wyższej jakości, a poza tym jest ich więcej (np. dziwne odgłosy maszynerii w bazie wojskowej – extra).

A tak poza tym to co? Biegamy, skaczemy, strzelamy, zbieramy przedmioty i przełączamy różne przyciski. Oczekując na pełną wersję, mam nadzieję, że TR3 nie będzie kolejną próbą wyłudzenia pieniędzy od graczy na oklepanym już schemacie. Po obejrzeniu dema wierzę, że dostaniemy produkt lepszy, większy, oryginalniejszy i ładniejszy niż poprzednie części. A czy końcowy produkt będzie hitem, przekonamy się wkrótce. Ja stawiam na to, że hitem będzie. ■

newsy

klawiaturkę (aby można było wysłać e–maila do kolegi z Japonii) oraz urządzonko zwane VGA Box, umożliwiające nam używanie komputerowego monitora zamiast telewizora. W związku z tym, że lubię cytować innych, podsumuję to tak, jak to zrobił Origin: „DeCe, say g'bay to your PeCe...”

Sega Enterprises zadecydowała, że jej nowa konsola będzie korzystała z systemu kompresji filmów TrueMotion, zaprojektowanego przez The Duck Corporation. Na tę wiadomość większość graczy powinna już zacierać rączki, gdyż TrueMotion jest obecnie jednym z lepszych standardów, co po prostu oznacza, że jakość Dreamcastowych FMV zmiażdży wszystko, co dotychczas widzieliśmy...

Namco oficjalnie ogłosiło, iż zamierza supportować Segę! Nie zostały jeszcze zapowiedziane żadne gry, co może też oznaczać kuszenie Sony do podpisania lepszego kontraktu, tak jak to miało miejsce podczas startu Saturna. Ja jednak (może naiwnie), liczę na Tekkena 4 w wersji DC!

UbiSoft zapowiada wydanie kilku gier przeznaczonych na nową konsolę Segi, czyli Dreamcasta. Są to: Speed Busters, World Grand Prix– racery, D–Jump – trójwymiarowa platformówka oraz Rayman 2, o którym troszkę więcej informacji znajdziecie na stronie poświęconej grom zapowiadanym na DC.

Panie i Panowie! Chłopcy z AM2 zabrali się za robienie eRPeGa na DC! Gra nosi tytuł Project Berkeley i zapewniam was, będzie to gra niesamowita! W zasadzie nic jeszcze o niej nie wiadomo. Ma być około 500 postaci i elementy zręcznościowe, a demo być może znajdziemy już w pudełku z VF3 Team Battle! Wrócimy jeszcze do tej zapowiadającej się świetnie produkcji.

Capcom potwierdził wydanie Resident Evil 4 na Dreamcasta!!! Ma to być z założenia całkowicie nowa gra, a jej oficjalny tytuł brzmi Biohazard CODE: Veonica (w Japonii). Gracz wciela się w postać Claire Redfield, a sama akcja ma miejsce w trzy miesiące po zajściach w Racoon City. Claire rusza do Europy w poszu-

kiwaniu Chrisa, który został porwany i uwięziony na tropikalnej wyspie, gdzie oczywiście zamieszkują nasi starzy znajomi...

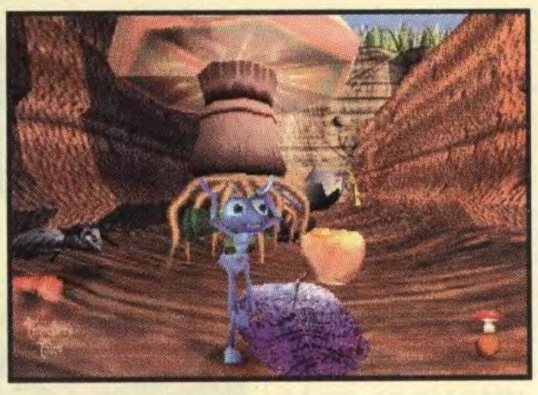
Jako ciekawostkę warto dodać, iż już nie będziemy oglądać przerenderowanych screenów w tle, tylko czysto polygonalną graficzkę, generowaną w czasie rzeczywistym. Także kamera zmieniać się będzie między TPP, a FPP. Zapowiada się naprawdę interesująco. Data wydania: lipiec 1999

Znana z PSX–owego rynku ASC Games w 1999r. ma zamiar zostać wydawcą oraz producentem gier na Dreamcasta. W planach firmy znaczącą rolę odgrywa też N64, które staje się coraz bardziej popularną (za sprawą takich megahitów jak: Banjo–Kazooie, 1080 Snowboarding czy zbliżająca się wielkimi krokami Zelda 64) platformą. Jak widać, PlayStation już nie wystarcza...

Midway zobowiązało się wydać wiele swoich znanych tytułów także na konsolkę Gameboy Color. Podczas startu systemu dostępne będą takie hity jak: NFL Blitz, Mortal Kombat 4 oraz Rampage World Tour. Torszkę później możemy się spodziewać: San Francisco Rush, zestawów dwa w jednym czyli: Spy Hunter & Moon Patrol oraz Defender & Joust. Jak nietrudno się domyślić, mała niepozorna konsolka posiada wielkie aspiracje, które bardzo możliwe, że się spełnią.

Z okazji wydania Tomb Raidera III, którego zapowiedź znajdziecie w bierzącym numerze NEO, Image Comics zamierza wydać reedycję limitowanego komiksu Tomb Raider, który ukazał się dokładnie rok temu z Tomb Raiderem 2. Będziemy mogli też podziwiać nowe przygody Lary i Wichblade (jej kumpeli) w całkowicie nowym komiksie, który ma się ukazywać, podobnie jak Resident Evil, jako magazyn (kwartalnik lub miesięcznik). Oficjalnym dystrybutorem w Polsce jest firma RAR.

BSG Labs zaczęło sprzedawać „Intensor Sensory Enhancement Chair", fotel dla graczy, który został zaopatrzony w pięć głośników mających jedno zadanie: wzmocnić nasze wrażenia podczas rozgrywki. Jak twierdzi Bill Beres (vice prezydent firmy do spraw marketingu): " Intensor



A Bug's Life

Produkcja: Disney Interactive/Pixar
Termin wydania: Wiosna 1999

Disney Interactive i Pixar, twórcy Toy Story, zapowiadają nową platformówkę 3D, bazującą na fabule animowanego filmu, który niebawem trafi do naszych kin. Gracz wciela się w postać Flika – mrówki z aspiracjami na wielkiego bohatera, który nieopacznie strącił w przepaść ostatni zapas pokarmu. Jego mrowisko zostało zniewolone przez wredne koniki polne. Zabierają one mróweczkom ciężko uzbierany pokarm, a co gorsza, w dodatku prześladują je (czyżby zoofilia?). Nasz heros został zmuszony wyruszyć na poszukiwania nowego źródła pożywienia dla swoich przyjaciół, a także przyprowadzenia sprzymierzeńców gotowych stanąć do walki z silniejszymi przeciwnikami.

Tak właśnie prezentuje się fabuła nowej gierki, która ma zostać rzucona na półki sklepowe lada chwila. Teraz może cosik o samej rozgrywce. Niestety, nie wiadomo zbyt wiele... Wiemy, że A Bug's Life ma przypominać pomieszanie Crasha z Medievilem, będzie oczywiście full 3D, a także interesująco posuwająca się naprzód fabułka, o której już co nieco wspomniałem. Warto zaznaczyć, że postaciom występującym w grze głosu użyczają między innymi zdobywca nagrody Emmy – David Hyde Pierce oraz zdobywca Oskara – Kevin Spacey. Soundtrack to z kolei dzieło Randy Newman (Toy Story).

Na screenach gra prezentuje się całkiem ładnie, powiedziałbym ślicznie, zobaczymy, co też autorzy zdziałają... ■

Brave Fencer Musashi

Produkcja: Squaresoft
Termin wydania: 4. kwartał 1998

Squaresoft nie próżnuje. Obecnie, kiedy wiele osób czeka na ósmą część Final Fantasy, w Japonii już ukazał się ich najnowszy produkt, będący połączeniem platformówki i RPG. Bohaterem gry jest mały, śmieszny samuraj, którego zadaniem jest przebrnięcie przez kilkanaście poziomów zróżnicowanych pod względem wyglądu zarówno plansz, jak i pojawiających się wrogów. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, jednak mimo to nie możemy wykroczyć po za ścieżkę wyznaczoną przez programistów (coś ala Crash).

Etapy są bardzo zróżnicowane i niekiedy trzeba będzie wysilić szare komórki, aby osiągnąć jakiekolwiek postępy. Dźwięk, jak we wszystkich produkcjach Squaresoftu, prezentuje się bardzo dobrze, dzięki czemu gra się jeszcze przyjemniej.

Brave Fencer Musashi to bardzo miła dla oka i ucha gierka, co prawda raczej dla młodszych, ale i starsi powinni coś w niej znaleźć dla siebie – nie tylko dość ciekawą fabułę, ale i sporo dobrej zabawy przy przechodzeniu kolejnych poziomów. W końcu to produkt Squaresoft.

Jednak najważniejszą zaletą tego produktu jest to, że do niego dodawane jest grywalne demo FF8! I podejrzewam, że wielu graczy kupi ten tytuł wyłącznie dla tego dema. Gra powinna się ukazać w Europie już niedługo, jednak przed nią zawita do nas Parasite Eve, do którego także ma być dołączane demo z FF8. A zatem jest na co czekać. ■

Produkcja: Hudson
Termin wydania: Grudzień 1998

Bomberman Fantasy Race

Po wydaniu Bomberman World firma Hudson nie zasypuje gruszek w popiele i już niedługo uraczy nas dwoma kolejnymi tytułami z członem Bomberman w tytule.

Pierwszy z zapowiadanych tytułów to Bomberman Fantasy Race, będący, jak sama nazwa wskazuje, wyścigami bombermanów. Gra będzie oferować kilka postaci do wyboru oraz około ośmiu torów, na których będzie się można ścigać z konsolą, z kolegą lub z kilkoma znajomymi znajomymi, jeżeli będziemy dysponować rozgałęziaczem. Natomiast wyścig przedstawia się obiecująco, nasi saperzy nie będą ścigać się pojazdami zmechanizowanymi, lecz zwierzakami. Do wyboru będą królik i nosorożec. Po za tym, jak na bombermanów przystało, każdy z nich będzie mógł używać, a raczej rzucać po nogi innym bomby w celu zapewnienia zwycięstwa tylko sobie.

Jeżeli chodzi natomiast o szatę graficzną, jest trójwymiarowa i prezentuje się całkiem nieźle – to samo tyczy się oprawy dźwiękowej. Pozostaje tylko czekać, aż produkt dotrze do Europy. ■

Bomberman Wars

Natomiast drugi z zapowiadanych tytułów to Bomberman Wars, który w zamierzeniu miał być czymś w stylu Final Fantasy Tacticts, czyli taktycznym rolplejem, jednak z tego co widzieliśmy, będzie to raczej coś na kształt szachów z elementami RPG. W każdym razie historia przedstawia się tak: na całej planecie bombermanów istnieją dwa królestwa, które od wieków walczą ze sobą, zadaniem gracza będzie doprowadzenie jednego z królestw do zwycięstwa. Na pewno zmagania urozmaicą zróżnicowane profesje bombermanów, jak chociażby: łucznik, magik, rycerz czy też siłacz. Każda z profesji będzie miała swoje zalety i wady, ale o tym powiem dopiero wtedy, gdy gra ukarze się w Europie w wersji, w której krzaczki zostaną zastąpione bardziej zrozumiałym alfabetem. ■

wprowadza gracza w nowy poziom realizmu, który jest niemożliwy do osiągnięcia bez tego urządzenia". Za takie „urealnienie" giercowania przyjdzie nam zapłacić od 300 do 600 USD w zależności od wyposażenia. Czy jest ktoś chętny??

Ostatnio usłyszałem, że podobno Activision pracuje razem z raperami z Wu–Tang Clan nad nową gierką, która ma być wydana na pszyszłoroczne święta. Ciekawe, co chłopaki z Activision tym razem wymyślą...

Symulator Futbolu amerykańskiego Madden NFL 99 pochodzący ze stajni EA SPORTS okazał się wielkim hitem pierwszych dwóch tygodni października (oczywiście w Stanach). Warto też dodać, że razem z grą sprzedano ok. 209, 7 tys. PSX–ów, co jest całkiem przyzwoitym wynikiem. Ciekawe, jak symulator ulubionego sportu jankesów sprzedawałby się w Europie, chyba raczej marnie...

Na grudzień zapowiedziano premierę pewnej niepozornej gierki na N64, pod tytułem South Park. Sam pomysł bazuje na fabule nadawanej w Angli późnym wieczorem (ze względu na momentami drastyczną wymowę) kreskówki pod tym samym tytułem. Gra będzie typowo nietypowym shooterem FPP, bowiem zamiast znanych nam normalnych broni, będziemy rzucać śnieżkami i takim tam podobnym stuffem. Będziemy mogli też pograć z kumplami w trybie deathmacth, capture the flag oraz kick the baby (to jest właśnie ta drstyczna wymowa filmu:).

Acclaim (wydawca) zapowiada współpracę z rozszerzeniem pamięci do N64, dzięki czemu jest wielkie prawdopodobieństwo, iż South Park powymiata nieco w wysokiej rozdzielczości.

Nie od dzisiaj wiadomo, że muzyka spełnia w grach kluczową rolę. Dla fanów Resident Evil, Capcom przygotował soundtrack z RE2. 31 budujących nastrój kawałków o łącznej długości 67 minut. Ma zostać wydany już w listopadzie. Cena płytki będzie wahać się w okolicach 17 USD, podobnie jak to miało miejsce z soundtrackiem do RE1.

Sporo zamieszania w październiku wywołała premiera

Thrill Kill. Otóż po wykupieniu Westwood przez Electronics Arts, nowy właściciel tytułu stwierdził, iż gry nie wyda ze względu na grafikę niepotrzebnie przesyconą brutalnością, a także ogólnie zbyt sadystyczny wydźwięk rozgrywki. Oczywiście gracze całego świata zareagowali na to oświadczenie z oburzeniem i zaczeli nawet pisać petycje, w których domagali się wydania Thrill Kill. Całe zamieszanie okazało się jednak być kolejną doskonale zaplanowaną akcją reklamową, a zapowiedź średniego wg. mnie TK znajdziecie w bieżącym numerze NEO.

Dragon Valor jest nowym action–RPG wprost od Namco. Gra będzie w pełni trójwymiarowa i ma podobno szanse konkurować z RPG Square'a. Nie chce mi się w to wierzyć, ale czas pokaże... Premiera już na wiosnę (Japonia).

W ciągu kilku dni miejsce na półkach sklepowych zajmie nowe mordobicie Capcomu, a mianowicie Street Fighter Alpha 3. PSX–owa wersja gry wygląda bardzo przyzwoicie, co się chwali, a ja zapewne znów nie będę sypiał po nocach...

Electronics Arts założyło swoją filię w Korei, której celem będzie wytwarzanie i sprzedaż gier wyłącznie na tamtejszy rynek. Zwierzchnictwo na filią obejmuje EA Asia Pacific z siedzibą w Australii.

Namco zamierza wypuścić razem z Ridge Racerem 4 specjalnego pada stworzonego specjalnie do tej gry. Urządzenie ma się nazywać JogCon i między innymi będzie posiadało funkcję Force–Feedback. Zapewne i ten wymysł jednego z najlepszych teamów developerskich świata stanie się standardem, podobnie jak miało to miejsce z GunConem – pistoletem Namco...

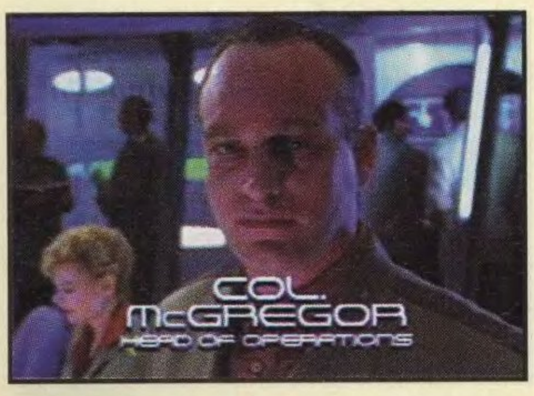
Panowie z Oddworld Inhabitants postanowili zrobić ze wstawek FMV z Abe's Exoddus jeden nieco dłuższy film i stanąć do walki o przyznanie Oskara. Ciekawe, co na to członkowie Akademii Filmowej?

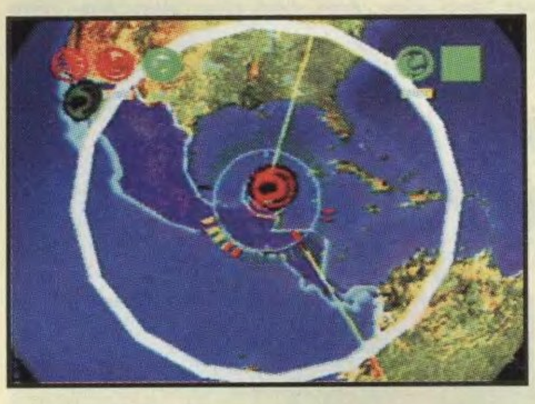
Na zachodzie (na wschodzie zresztą też) system zamawiania gier (lub np. konsol) zanim pokażą się na rynku jest bardzo po-

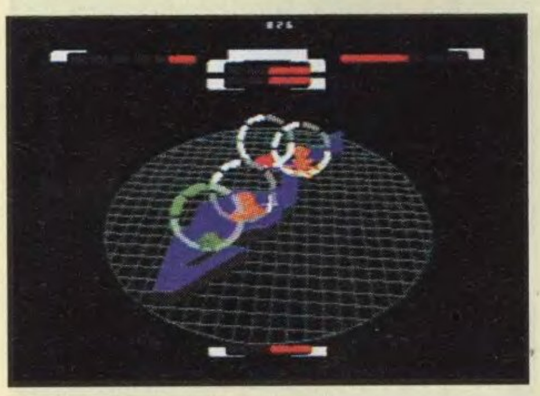
global Domination

Produkcja: Psygnosis
Termin wydania: Grudzień 1998

Jak to powiedział pewien mądry człowiek – „Pokój jest to stan przejściowy pomiędzy kolejnymi konfliktami. Czas na wyleczenie ran i zebranie sił do ponownego ataku". I trzeba przyznać, że coś w tym jest. Nie było stulecia w historii naszego świata, aby obeszło się bez rozlewu krwi. Co więc nas czeka w przyszłości? Miejmy nadzieję, że wreszcie człowiek obali tę zasadę, bowiem przy broni, jaką teraz dysponuje, każdy konflikt na większą skalę może zakończyć się zagładą całej planety. Kto nie wierzy, niech zagra w najnowszą grę strategiczną firmy Psygnosis pt. GLOBAL DOMINATION.







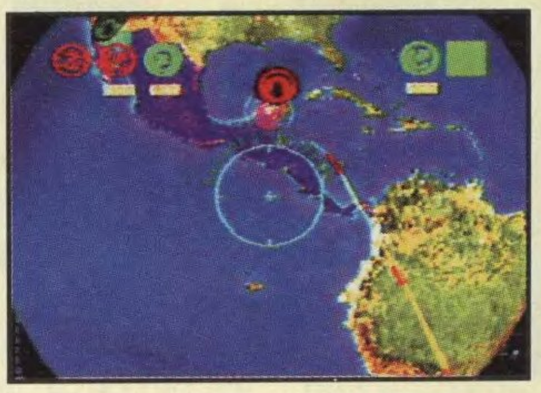
Akcja gry przenosi nas do roku 2015. Roku, jak się okazuje, przeklinanego przez społeczeństwo. Tego właśnie lata ludzkość doczekała się kolejnego „Hitlera". Dotychczasowa równowaga sił na świecie legła w gruzach w obliczu powstania nowej, potężnej organizacji zwanej World Order Enterprises (WOE) o wyjątkowo niezdrowych ambicjach podporządkowania sobie całego świata. Żadne z mocarstw w pojedynkę nie było w stanie oprzeć się sile WOE. Jedyną nadzieją na lepsze czasy stała się UniversaL Tactical Response Agency (ULTRA), organizacja powstała w miejsce ONZ.

Jak to zwykle w grach bywa, gracz staje po stronie tych dobrych. Dzierżąc pieczę nad wszystkimi oddziałami ULTRA, ma za zadanie obronić świat przed zakusami szaleńców z WOE. Zadanie bardzo trudne do wykonania jednak nie niemożliwe. Wszystko zależy od jego trafnych decyzji...

Według autorów, gra jest połączeniem pomysłów z dwóch wielkich strategii: COMMAND AND CONQUER i RISK. Podkreślają jednak w tym miejscu, że wykorzystali jedynie najlepsze cechy tych tytułów (w przypadku C&C chodzi tu o wykorzystanie pełnej gamy jednostek lądowych, wodnych i powietrznych oraz wprowadzenie czasu rzeczywistego, a z RISKA zaczerpnięto podział kuli ziemskiej na odrębne obszary polityczne i zasady prowadzenia gry). Rozgrywka opiera się na szeregu 20 połączonych ze sobą misji, które to wystawią na ciężką próbę umiejętności logicznego myślenia gracza. Oczywiście, każda z misji oznacza inne zadanie do wykonania. O tym, co trzeba zrobić w danym etapie, gracz dowie się ze wspaniałych sekwencji FMV, w których będzie można spotkać wielu mniej lub bardziej znanych aktorów amerykańskiego kina.

GLOBAL DOMINATION to jednak nie tylko gra dla zatwardziałych strategów. Rozgrywka będzie bowiem zawierała wiele elementów czysto zręcznościowych. Jednym z przykładów jest obrona danego terytorium przed atakiem nuklearnym. Wtedy to gracz przejmuje kontrolę nad wyrzutnią rakiet (przechwytujących lub blokujących) i musi strącić pociski przeciwnika w sposób charakterystyczny dla standardowych strzelanek!

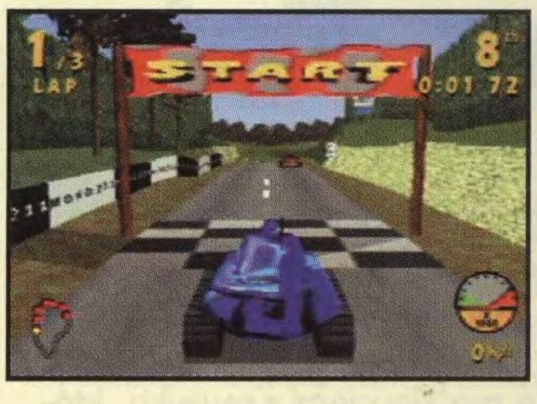
Jaki będzie efekt końcowy? Czy ta dziwna hybryda okaże się tytułem grywalnym, czy też zwykłym niewypałem? Wątpliwości te na pewno rozwiejemy już wkrótce, na łamach któregoś z kolejnych numerów NEO. ■



Termin wydania: początek 1999

Tank Racer

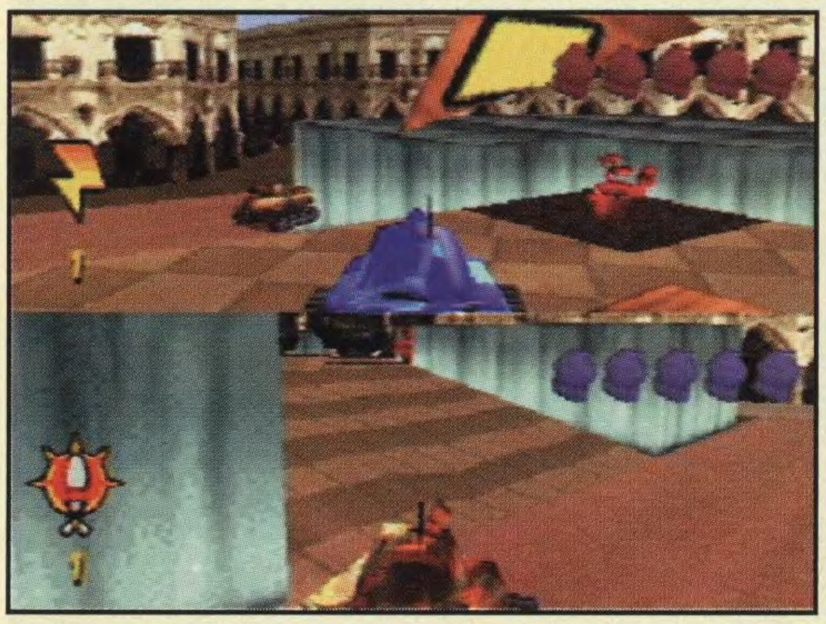
Już niedługo i niedzielni kierowcy będą mogli bezkarnie poszaleć po szosach i bezdrożach. Dlaczego? Bo jakie drzewo czy przydrożny słup oprą się pędzącej z zawrotną szybkością kupie żelastwa na gąsienicach? TANK RACER to wyścigi... czołgów! W dostępnej nam wersji beta gry do zwalczowania czekają cztery trasy. Pierwsza ulokowana została według zapewnień twórców gry w Anglii. Mija się na niej niewielkie domki, koszary oraz płaskie tereny. Meksykański krajobraz przewija się obok drogi na trasie drugiej. Wyścig toczy się tutaj na szerokiej jezdni autostrady, jak również w szybach kopalnianych. Trasa trzeciego wyścigu wiedzie przez miasto spowite mrokami nocy, bagna, a nawet niewielką rzekę. W tle słychać uderzenia grzmotów. Natomiast w scenerii wąskich uliczek niewielkiego miasta poluje się na

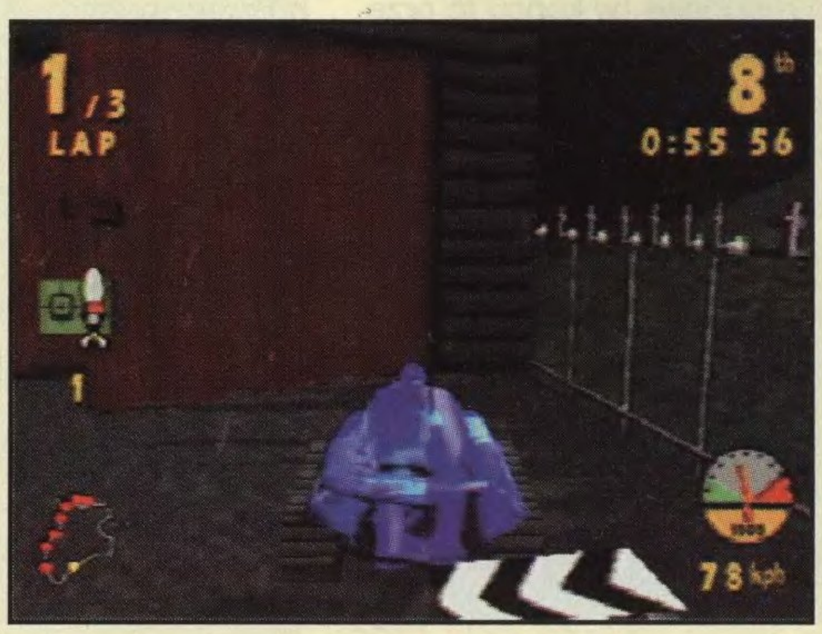


siebie nawzajem w trybie multiplayer. Ekran wtedy przedzielony jest poziomą kreską.

Wyścigi prowadzone są z pełną powagą. To nie są żadne śmiesznie prujące do przodu miniaturki czołgów, lecz wielkie, skrzypiące gąsienicami machiny, wyrywające z podłoża grudy ziemi. Gracz startuje z ostatniej pozycji i trzeba się nieźle napocić, żeby dogonić lidera. W czasie zmagań armia zrzuca na spadochronach skrzyneczki z dodatkowym wyposażeniem, czyli power–upami. Zdobyć można miny (na które nietrudno samemu najechać w kolejnym okrążeniu), pociski samonaprowadzające lub o zwiększonej sile rażenia, jak również dopalacze. Część przeszkód pojawiających się na drodze i wokół niej można staranować, a po innych przejechać. Nie do pokonania są tylko zapory przeciwczołgowe, ograniczające gdzieniegdzie trasę wyścigu. Bramy padają na ziemię, szlabany rozpadają się w drzazgi, szkoda tylko, że przejechanie latarni nie powoduje jej wywrócenia czy chociaż wygięcia. Jeżdżenie po drzewach też nie zostawia śladów. Jak to się ma do realizmu wyglądu czołgów?

TANK RACER nie zapowiada się specjalnie imponująco. Graficznie nie zdumiewa, szybko się nudzi. Jeśli twórcy gry do finalnej wersji nie dorzucą kilku ciekawych pomysłów zainteresowanie tą grą będzie nikłe. ■





pularny. Sami wiecie, że istnieją produkcje, o których z góry wiadomo, iż będą hitami. W takim przypadku nasz żółty lub biały inaczej przyjaciel zza oceanu wpłaca do sklepu odpowiednią sumę, zanim pokaże się gra, a później oczekuje tylko z niecierpliwością dnia premiery. Korzyści płynące z takiej formy zakupu są oczywiste: masz stuprocentową pewność, że otrzymasz grę od razu po premierze, co w bardziej rozwiniętych krajach nie jest takie oczywiste, bowiem czasami ludzie masowo wykupują gierki i trzeba wtedy czekać na następną dostawę. Drugim powodem, dla którego warto robić tzw. Pre–pay'e, to możliwość otrzymania jakiejś niespodzianki razem z upragnioną grą. Najczęściej jest to soundtrack z zamawianego tytułu, lecz zdarzają się też takie rodzynki, jak koszulki czy czapeczki.

Jak nietrudno zgadnąć i na Dreamcasta wielu fanatyków Segi wpłaciło już kasę, gdy nagle wystąpiła niekoniecznie miła niespodzianka. Otóż może braknąć Dreamcastów! Sega jest zaskoczona przebiegiem sytuacji, a winę ponosi... NEC. Otóż nie wyprodukowano jeszcze odpowiedniej liczby chipów Power VR2, które, jak zapewne już wiecie, zajmują się renderowaniem grafiki 3D. Osobiście też jestem przerażony tą nowiną, ponieważ miałem nadzieję, iż będę mógł zagrywać się w Virtua Fighter 3 i Sega Rally 2 już w te święta...

Sega Rally 2 na DC dostanie nowe wozy, których nie było do wersji automatowej. Są to: Toyota Celica GT–Four (ST–185), Mitsubishi Lancer Evolution IV, Subaru Impreza 555, Renault Maxi Megane, Fiat 131 Abarth Rally, Peujot 205 Turbo 16. Na razie oficjalnie wiadomo o tych wózkach, jednak inne źródła podają nam, że SR2 zostanie „zaopatrzona" także w kilka innych bryczek.

Resident Evil 2 na Saturna nie ukaże się! Shinjii Mikami, facet odpowiedzialny za produkcję RE2, oświadczył, że Saturnowa wersja gry nie stałaby na zbliżonym do PSX–a poziomie jakościowym, więc nie zostanie wydana.

Bio Hazard Code: Veronica na DC ma zrekompensować tę stratę...

Poświęcił się: NOL

Mega greetz to Bliciu, Glacier & tacy tam inni...

Produkcja: Capcom
Termin wydania: Grudzień 1998

Rival Schools
United by Fate

W Japonii niedawno ukazała się kolejna bijatyka Capcomu, której bohaterami są zwykli uczniowie. No, może nie tacy zwykli, bo każdy z nich potrafi mocno przykopać. A żeby było śmieszniej, to gra została wydana na dwóch płytkach. Ale zacznijmy od początku.

Wszystko, co obserwujemy na ekranie, to bardzo przyjemny dla oka widok rysowanych, mangowych postaci. Wszystko zostało poprawione od czasu SreetFighter EX, tekstury są lepsze, animacja płynniejsza, a postaciom przybyło polygonów, dzięki czemu są mniej kanciaste.

A propos postaci, to mamy ich do wyboru 20, plus 4 ukryte, a jeśli komuś byłoby mało, to może stworzyć sobie własną postać, poczynając od wyglądu, a na ciosach specjalnych kończąc. Dzięki temu możemy mieć praktycznie nieograniczoną ilość postaci.

Walka opiera się na sprawdzonym schemacie z trójwymiarowego Streeta – nieprzeprogramowane combosy i SuperComba, których wykonanie na koniec rundy powoduje rozbłysk na całym ekranie. Na tym się nie kończy, bo mamy jeszcze możliwość poproszenia partnera (wybieramy zawsze dwie postacie) o pomoc, jeżeli dany przeciwnik stwarza nam problemy. I tak np. jedna osoba trzyma owego delikwenta, a druga go okłada po gębie lub obydwie postacie wspólnymi siłami wyrzucają przeciwnika w powietrze, a kiedy spada na ziemię, dostaje dwoma firebalami (jednym w klatę, a drugim w plecy).

Wszelkie efekty dźwiękowe są bardzo dobrze wykonane, podobnie ma się rzecz z muzyką, która była zawsze mocną stroną produkcji ze znaczkiem Capcom.

Nowy produkt panów z Capcom sprzedaje się bardzo dobrze i jeżeli wszystko dobrze pójdzie, to do końca tego roku powinniśmy i my mieć możliwość zagrania w tę grę. ■

Produkcja: Takara
Termin wydania: Grudzień 1998

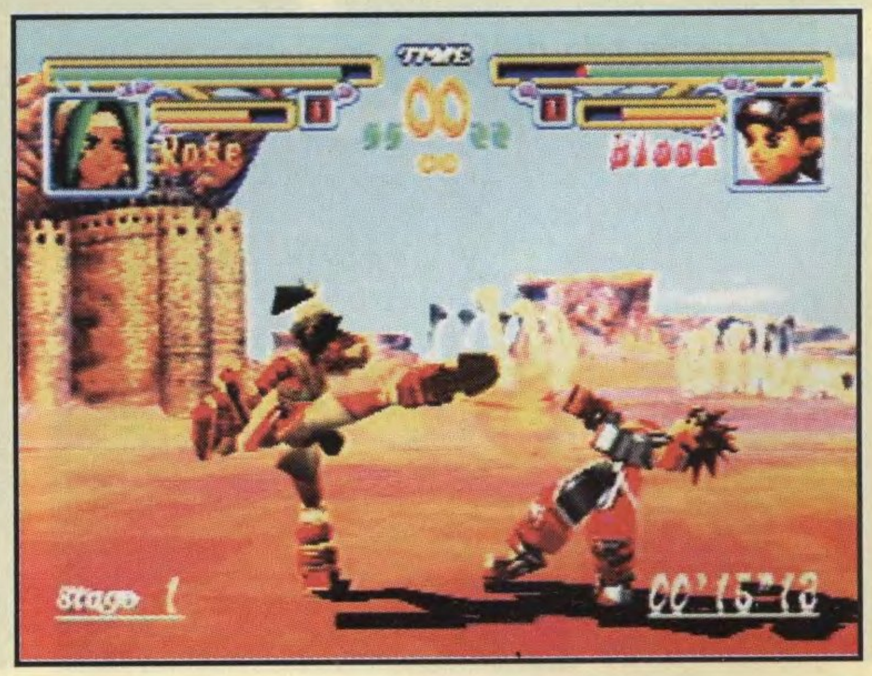
Abala Burn

Czy pamiętacie jeszcze firmę Takara? To między innymi dzięki niej szara maszynka firmy Sony miała tak dobry start. Dzięki niej mieliśmy przyjemność zagrać w Toshindena i jego dwie następne części. Teraz, po dosyć długiej przerwie, Takara atakuje z kolejnym tytułem, a mianowicie Abala Burn.

Gra będzie wykorzystywała sprawdzone schematy z serii Toshinden, ale znajdzie się w niej także kilka nowatorskich rozwiązań. Abala Burn będzie oferowała graczowi dwa tryby rozgrywki, pierwszym z nich będzie możliwość wzięcia udziału w turnieju (będzie także obecny tryb dla dwóch graczy), natomiast drugi będzie powieleniem pomysłu z Tobal no.1, czyli połączenie bijatyki z platformówką, gdzie po wybraniu zawodnika będziemy przemierzać lochy, pustynie, groty i tym podobne miejsca, w których będą czaić się przeciwnicy, których zadaniem będzie powstrzymać nas za wszelką cenę.

Do wyboru będzie osiem postaci, plus od dwóch do trzech ukrytych (zarówno w trybie Arcade jaki i platformowym), ich wygląd będzie czysto mangowy (w końcu to przecież japońska gra), po za tym każda z postaci będzie miała kontrolę na jakimś żywiołem (woda, ogień, powietrze, ziemia), ale to do końca nie jest jeszcze zatwierdzone. Po za tym uświadczymy w Abala Burn to, co większości bijatyk, czyli masę ciosów specjalnych, combosy i tym podobne.

Abala Burn zapowiada się na interesującą pozycję dla młodszych graczy, choć niewykluczone, że i starsi znajdą w niej coś dla siebie, tak więc pozostało tylko czekać na wersję europejską, która ma pojawić się już niedługo. ■



Termin wydania: Grudzień 1998

Thrill Kill

Lubisz oglądać krew na ekranie? Dobrze bawiłeś się przy serii Mortal Kombat, a jednak było ci za mało? Jeżeli na oba te pytania twoja odpowiedź brzmi twierdząco, to zabieraj się do czytania poniższej zapowiedzi.

Thrill Kill jest zapowiadana (i na taką rzeczywiście się zapowiada) jako najbardziej brutalna gra na PSX. Fabuła gry przedstawia się następująco: kilka osób zmarłych w drastyczny sposób z powodu swoich czynów za życia trafia do miejsca, które można by określić mianem Piekła, gdzie...

Wszyscy mający styczność z serią MK mówili, że była brutalna, bo oferowała możliwość krwawego wykończenia przeciwnika, a krew i flaki bryzgały często (może nawet zbyt często). Thrill Kill zachowuje wszystkie zalety smoczej serii oraz wprowadzi nieco innowacji. Do najważniejszych trzeba zaliczyć możliwość gry na cztery osoby (przyda się multi Tap) oraz możliwość maltretacji przeciwnika z pomocą kumpla – czyli jeden trzyma, a drugi okłada go po mordzie (coś takiego występuje już w Rival School). Po za tym każda z postaci będzie miała możliwość wykończenia przeciwnika na kilka sposobów (obecnie cztery wspólne plus jeden specjalny dla każdej postaci).

Graficznie już wygląda to znakomicie, wszystkie tekstury są bardzo dobrze wykonane, a plansze cechują się pomysłowością (pokój bez klamek czy też typowa, zasyfiona toaleta) oraz dobrym oświetleniem (kanały). Wygląda to wszystko bardzo mrocznie i krwiście, bo też tak właśnie ma wyglądać.

Thrill Kill zapowiada się a tytuł, który może sporo zamieszać na rynku. Taka dawka brutalności i erotyki i może się przyczynić do tego, że gra nie wyjdzie poza USA (innymi słowy, może w ogóle nie być wersji PAL!). Pozostaje jedynie liczyć na to, że mimo wszystko cenzura nie obejmie tego tytułu i najwyżej sprzedawcy będą sprawdzać, czy kupujący są pełnoletni. ■

PlayStation

Wydawca: ACCLAIM
Produkcja ACCLAIM
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: analog, Memory Card
Ocena

3/5

Batman & Robin

Zgasło światło, zagrała muzyka, a za rogiem błysnął Batmobil. Tak, Acclaim daje nam kolejną grową adaptację coraz to gorszej serii z Człowiekiem Nietoperzem w roli głównej.

NOL

To fakt, że każdy kolejny filmowy Batman był gorszy od swego poprzednika. Jedynie pierwsza i ewentualnie druga część serii posiadała klimat mrocznego Gotham. O reszcie lepiej nie wspominać, gdyż jedyne słowo, które może dokładnie opisać me wrażenia z „zaliczenia" filmu „Batman i Robin" nie należy bynajmniej do tych znanych nam z lekcji języka polskiego. A gra oparta na filmie... no cóż. Jak można zrobić dobrą grę na podstawie beznadziejnej fabuły... Ano można. Trzeba się jedynie postarać, a tego, niestety, panowie z Acclaim nie uczynili, szkoda... Jednak trzeba zauważyć także pozytywne cechy tej produkcji i od nich też zacznę.

Otóż możemy się wcielić w jedną z trzech znanych nam z filmu postaci. Batgirl jest zwinną i słabą kobietką, Robin to w zasadzie to samo, lecz płci męskiej, zaś pan Nietoperek ma do zaoferowania dużo większą siłę kosztem zwinności, rzecz jasna.

Rozgrywkę zaczynamy w Batcave, czyli jaskini naszego ulubieńca. Mamy tutaj możliwość podszkolenia się w strzelaniu do celu, a także możemy doskonalić umiejętności związane z walką wręcz. W Batcave mamy też dostęp do Batcomputera, który służył nam będzie w rozwiązywaniu zagadek (jeśli oczywiście tak długo zdołamy przy grze usiedzieć). Jest to bardzo ciekawa możliwość, szkoda jednak, że nie wykorzystana... Z jaskini możemy też udać się do Batmobilu (w wypadku Batmana), którym z kolei ruszymy w miasto.

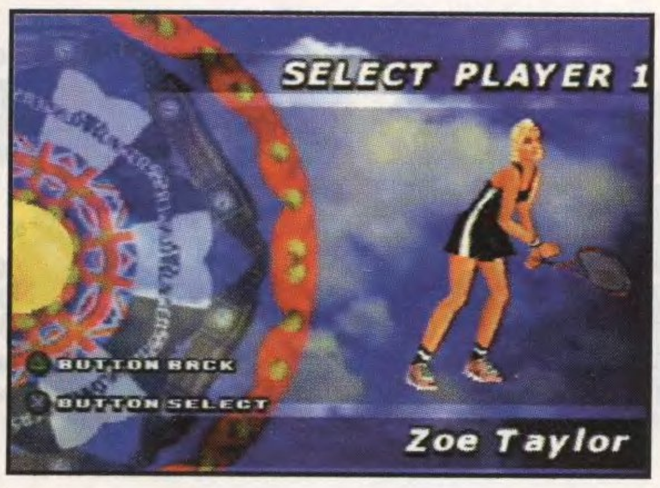
Pierwszą rzeczą, która okropnie drażni, jest sterowanie samochodem. Wydaje się, że bieg wsteczny jest bardziej czuły od „jedynki". Kurcze, co za

bezsens! Także może wkurzać ciągłe obijanie się o niewidzialny mur ustawiony po obu stronach ulicy. Takie niedopracowania naprawdę rażą! Ale przyznaję bez bicia, iż te „drobne niedogodności" wcale na początku mnie nie zraziły, bowiem gra posiada niesamowity klimat, któ-

rego wiele dużo lepszych produkcji może jej pozazdrościć. Gdy pędzimy po ulicach Gotham, czujemy się całkiem inaczej, jakby w innym świecie. Grafika jest całkiem nieźle wykonana, lecz animacja postaci zdecydowanie kuleje. Batman, podobnie jak i jego przeciwnicy, porusza się zbyt sztywno, co bardzo denerwuje. Z kolei za zaletę można uznać całkiem spory teatr działań. Podczas gry możemy bowiem zwiedzać całe miasto, a nie tylko określoną jego część.

Nasza przygoda trwa trzy dni i w tym czasie musimy udaremnić okropne plany Mr. Freeza, Trującego Bluszcza, a także zatłuc kilkudziesięciu ich wstrętnych sługusów. Warto nadmienić, iż system walki został zaprojektowany całkiem interesująco, gdyż oprócz standardowych uderzeń mamy także możliwość wyprowadzenia combosów. Jest ich po kilka dla każdej postaci i wyglądają dosyć ciekawie. Duży plus dla autorów. Niestety, przeciwnicy nie zostali zaprojektowani interesująco, a i odmian typowego wroga jest za mało.

Ogólnie rzecz biorąc, BATMAN&ROBIN to kolejny przykład na świetny pomysł, który nie został odpowiednio wykonany. Niestety, takich „przykładów" można by znaleźć sporo, gdyby tylko poszukać, a to boli.. ■



Nie pamiętam, kiedy ostatnio miałem okazję pograć w tenisa na szarej maszynce. Ostatnio nagrałem się do woli, a to za sprawą All Stars Tennis firmy Ubisoft, która utkwiła mi w pamięci dzięki chociażby amigowemu Unrealowi...

ALL STARS TENNIS 99

PlayStation

Wydawca: UBISOFT
Produkcja: ???
Termin wydania: ???
Liczba graczy: ???
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena: 4+/5

NOL

Gdy już przeżyjemy dość marne intro, naszym oczom ukazuje się bardzo ładnie wykonane menu. Oczywiście możemy pogrzebać w opcjach, zagrać pojedynczy mecz, wziąć udział w turnieju, pomęczyć konsolowych przeciwników w trybie arcade, bądź pobawić się „bombową" odmianą tenisa, o której później.

Jako że gdy odpalałem grę w pokoju siedział Bart, litościwie dałem mu drugiego pada i zaproponowałem mały meczyk. Chłopak omal nie poślinił się z radości, ale tak to już jest z młodszymi braćmi...

Najpierw musimy dokonać „trudnego" wyboru zawodnika. Mamy możliwość wcielenia się w jedną z kilku sław tenisa (zarówno spośród panów jak i pań), które podobno czymś oprócz wyglądu się różnią. Szkoda, że nie ma Agassiego, szkoda...

Dobra, wybraliśmy już naszych „pupilków", przyszedł czas na selekcję kortu. Pojedynek możemy stoczyć na kortach Anglii, Grecji, Francji, Japonii, bądź Arabii Saudyjskiej. Nasze „pola bitwy" różnią się nawierzchnią i miło jest zauważyć, że piłka rzeczywiście zachowuje się na każdym z nich inaczej.

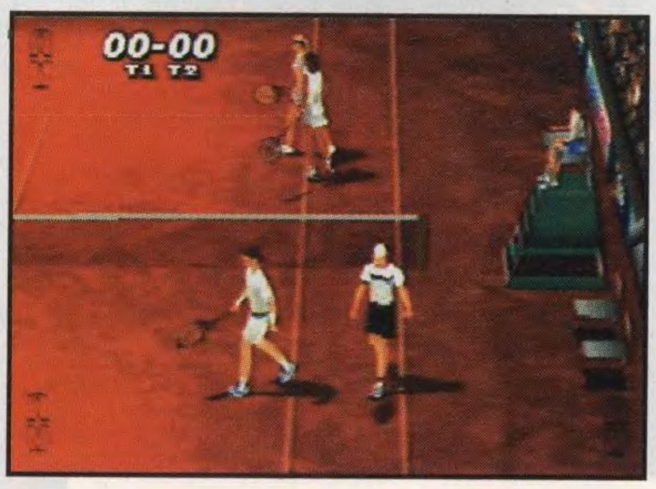
Koniec końców, przyszedł czas na kwintesencję gry, czyli mecz. Z wielką przyjemnością stwierdzam, że grafika została wykonana bardzo porządnie i nie mam do niej zastrzeżeń! Korty zrobiono z dbałością o szczegóły, a sami zawodnicy także wyglądają bardzo ładnie i przede wszystkim świetnie się poruszają. Duży plus dla twórców.

Sama rozgrywka sprawia wiele radości, jednak produkt ten docenią najbardziej fani tenisa. Dla normalnego „zjadacza chleba" dużo lepszym wyborem wydaje się być ISS 98 lub NHL 99. Po prostu tenis nie jest grą aż tak ekscytującą jak hokej, koszykówka czy piłka nożna (kolejność niezamierzona). Jeżeli jednak połkniecie bakcyla, to umknie wam sporo wydarzeń z normalnego, nudnego życia, bowiem ALL STARS TENNIS 98 niewątpliwie wciąga i nie pozwala odejść od konsolki przez wiele godzin.

Także o dźwięku nie mogę powiedzieć złego słowa. Kibice co prawda nie wrzeszczą tak jak na meczu piłki nożnej, bo z jednej strony nie wypada, a z drugiej... jest sędzia, który zdecydowanie stara się uciszyć bardziej podekscytowanych obserwatorów. Czasem słyszymy jednak okrzyki w stylu: „Go Michael!", co wywołuje uśmiech na ustach. Oczywiście każdą udaną akcję kibice nagradzają brawami.

Ciężko jest podsumować tę w zasadzie dobrą gierkę. Jeśli jesteś fanem tenisa, to zdecydowanie musisz znaleźć miejsce na półce dla tego produktu, ponieważ z pewnością cię zadowoli. Jeżeli przełączasz kanał i widzisz kolejny mecz Novotnej w TV, to lepiej daj sobie spokój, a jeśli nie wiesz, co zrobić, to pograj chwilę w sklepie i sam stwierdź, czy warto...

P.S. Zapomniałem napisać co to jest ten „bombowy tenis". Polega on na tym, że w każdym miejscu kontaktu piłki z podłożem pojawia się bomba. Jeśli wybuchnie akurat przy tobie, to masz pecha... ■



22-23 neo

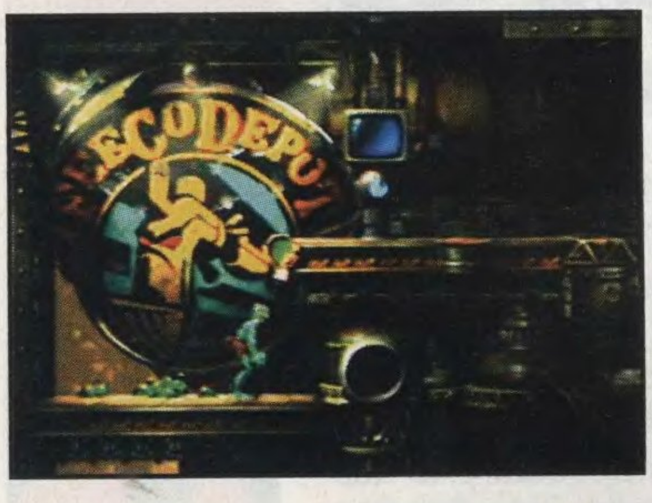
PlayStation

Wydawca: GT INTERACTIVE
Produkcja ODDWORLD INHAB.
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena 4/5

Mam na imię Abe. Jestem Mudokonem. Źli Glukkonowie po raz kolejny wysługują się moimi braćmi. Czy pomożesz mi ich uratować?

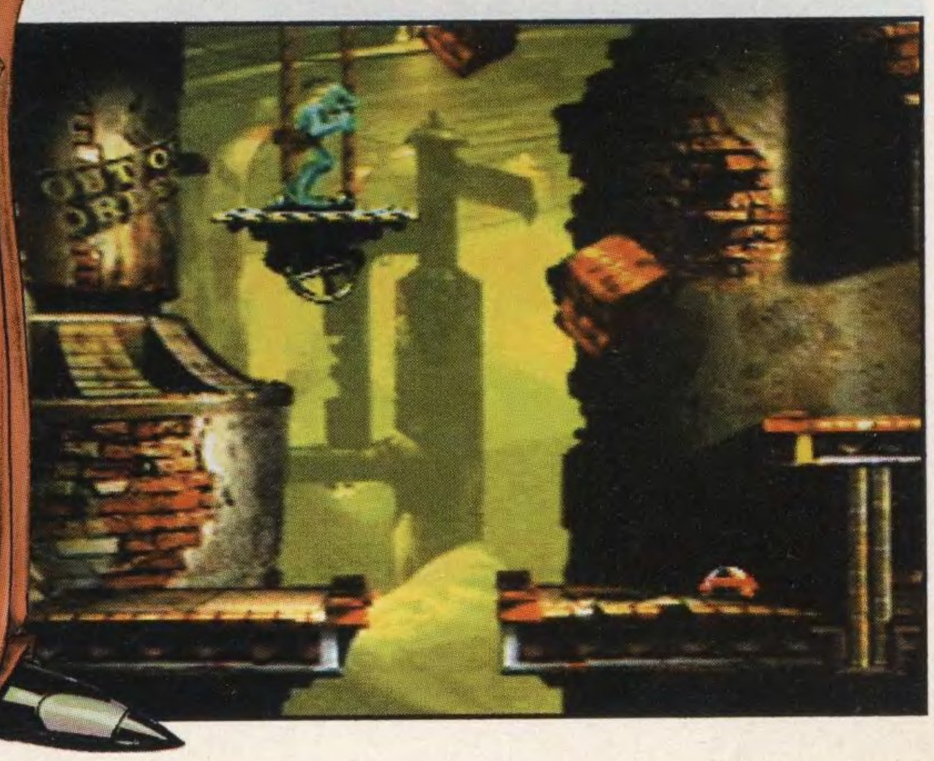
KONSOLITE

Gra rozpoczyna się w tym samym momencie, w którym kończy się ABE'S ODDYSEE. Przypomnę pokrótce losy Abe'a z pierwszej części. Glukkonom, właścicielom olbrzymiej fabryki konserw, skończyły się zapasy mięsa. Abe, służący u nich za sprzątaczkę, przypadkiem podsłuchał ich rozmowę, z której dowiedział się, że Glukkonowie zamierzają wytwarzać konserwy z Mudokonów. A Mudokonowie to rasa istot, do których należy także Abe. Nasz bohater nie miał więc wyboru – po prostu musiał uratować swych ziomków przed „konserwacją". I jak widać, udało mu się, bo inaczej nie czytalibyście tego tekstu.

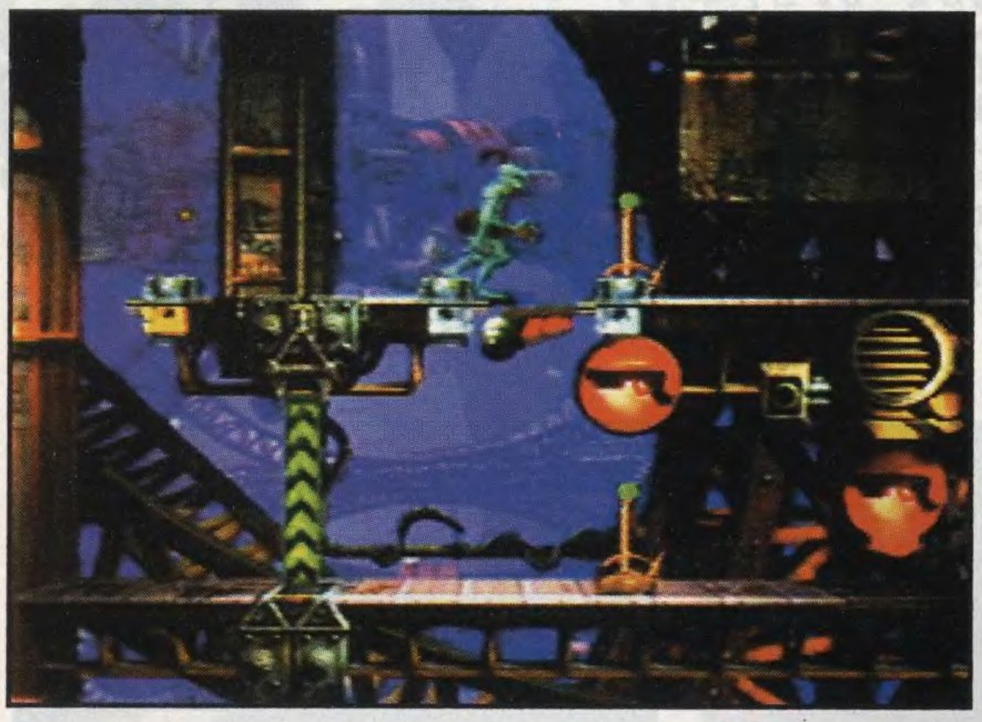


Po uratowaniu swych przyjaciół, Abe powrócił do domu. Jednak nie dane mu było odpocząć i nacieszyć się sławą. Oto zjawiły się przed nim duchy przodków, błagając, by udał się do Necrum, starożytnego mudokońskiego miasta zmarłych. Źli Glukkonowie wygrzebują kości pochowanych tam Mudokonów. Zmarli Mudokonowie nie mogą więc zaznać wiecznego spoczynku i przemieniają się w... Mudombiech! (to od zombiech). Kiedy Abe przybywa do Necrum, dowiaduje się, że Glukkonowie wykorzystują wykopane kości Mudokonów jako podstawowy składnik piwopodobnego napoju o nazwie SoulSorm, który właściwie jest niezwykle silnie uzależniającym narkotykiem. Co gorsza, okazuje się, że do tego wszystkiego przyczynił się nie kto inny jak sam Abe, niszcząc w poprzedniej części fabrykę konserw. Kości jako surowiec odpadowy trafiały z fabryki do Warzelni napoju SoulStorm, więc kiedy dostawy zostały przerwane, Glukkonowie zaradzili temu na swój własny, obrzydliwy sposób (nie ma to jak interes, nie?). Abe musi więc zapobiec tej profanacji i uratować swoich rodaków, którzy pracują niewolniczo w kopalniach Glukkonów. I zniszczyć Warzelnię raz na zawsze, zwłaszcza że jednym ze składników narkotycznego napoju są łzy Mudokonów.

ABE`S EXODDUS to kontynuacja jednej z najciekawszych gier minionego roku. Na sukces złożyło się połączenie elementów zręcznościowych platformówki z elementami logicznymi, okraszone solidną dawką niewybrednego humoru oraz dobrym wykonaniem szaty graficznej i oprawy muzycznej. Druga część ma wszystko to, co miało w sobie interesującego ABE'S ODDYSEE, plus trochę nowości: więcej poziomów, więcej postaci, więcej interakcji, więcej filmików, więcej zagadek i więcej miodności. Sposób rozgrywki w ogóle się nie zmienił, Abe wygląda jak dawniej, porusza się tak samo i jego zadaniem znów jest uratowanie swoich towarzyszy (jest ich okrągła setka). Nowy Abe zyskał zdobyte na końcu części pierwszej zdolności. Potrafi skakać, biegać, skradać się (bardzo ważna umiejętność), turlać się (dzięki czemu pokonuje najmniejsze szczeliny) i rozmawiać (wydaje polecenia swym towarzyszom). Poza tym potrafi rozbrajać miny i... puszczać bąki! Podczas gry uczy się się nowych zdolności, jak choćby przejmowanie kontroli nad przeciwnikami.



ABE'S EXODDUS



Podobnie jak w poprzedniej części, nasz zielonoskóry bohater jest pacyfistą – chodzi nieuzbrojony w odróżnieniu od Glukkońskich strażników, którzy tylko czekają na prowokację, by pociągnąć za spust. Abe musi wykazać się więc pomysłowością i sprytem, chociażby skradając się obok śpiących w najlepsze strażników albo przejmując nad nimi kontrolę. Ratowanie niektórych Mudokonów nie należy do zadań łatwych i czasem trzeba mocno wysilić mózgownicę, by ich nie stracić. Dlaczego? Bo wykonują każde polecenie, niezależnie przez kogo wydane i zwykle idą na pewną śmierć, zupełnie jak lemingi. Większość zagadek polega na przełączaniu rozmaitych dźwigni i często ma charakter zręcznościowy – liczy się szybkość, kiedy np. trzeba zdążyć zamknąć dźwignią zapadnię, zanim wpadnie do niej idący prosto przed siebie Mudokon. Wszystkich uratowanych Mudokonów trzeba zaprowadzić do ptasich teleportów.

ABE'S EXODDUS w przeciwieństwie do części pierwszej umożliwia grę dwóm osobom. Gracze po kolei kontrolują zielonego stworka – jak jeden zginie, jego miejsce przy konsoli zajmuje drugi. To rozwiązanie jest moim zdaniem jakimś nieporozumieniem – ABE to nie pinball!

Od strony graficznej gra prezentuje się znakomicie, wszystkie plansze zostały znakomicie wyrenderowane, dzięki czemu nie widać przejść pomiędzy animacjami (które swoją drogą też są świetne) a grą. Szkoda tylko, że tak mało zmienia się sceneria – głównie łazimy po kopalniach, pełnych różnych platform, wind i dźwigni, ale są też levele na zewnątrz – pustynia i kamieniołomy. Jeśli chodzi o oprawę dźwiękową, można ją uznać za ponadprzeciętną. Dźwięki są dobrze dobrane, nasz bohater gada jak trzeba, podobnie inni Mudokonowie i Glukkonowie (niektóre teksty są naprawdę niezłe!). Natomiast muzyka to miłe dla ucha spokojne kawałki, przy których zagadki rozwiązuje się bezstresowo.

ABE`S EXODDUS to znakomita pozycja w kategorii dwuwymiarowych platformerów i powinni zainteresować się nim wszyscy, niezależnie od wieku czy płci. Ta gra ma w sobie coś, co nie pozwala oderwać się od ekranu telewizora. Wiedzą o tym doskonale ci, którzy poznali Abe'a w poprzedniej części. ■

Palenie szkodzi zdrowiu i urodzie!

VR Baseball

PlayStation

Wydawca: INTERPLAY
Produkcja INTERPLAY
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena

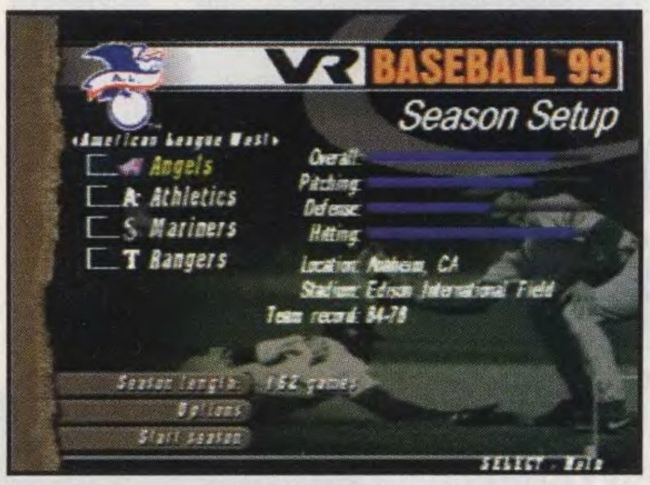
4/5

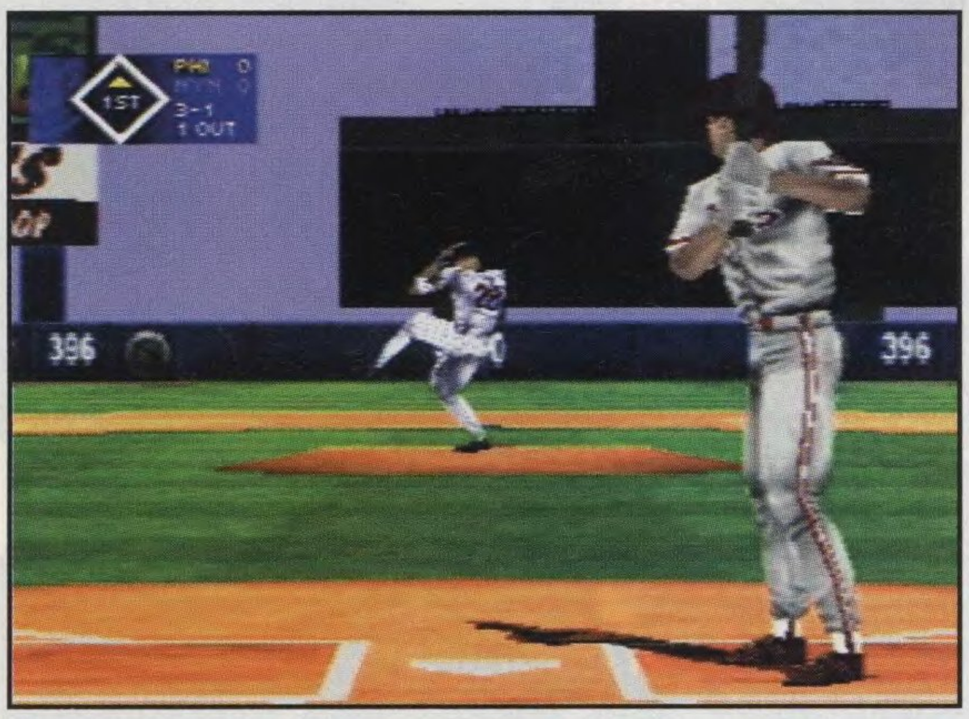
Ostatnia seria w dzisiejszym meczu, a my mamy remis. Dwóch zawodników miejscowych już wyautowanych, a trzeci ma na koncie dwa pudła. Rozstrzygnięcie nastąpi przy tym rzucie. Kapitan Tygrysów z Detroit szybkim ruchem lewej ręki pokazał sposób zagrania - będzie szybka. Narzut miotacza, piłka leci z niewiarygodną prędkością, lecz pałkarz odbija! Home run, home run! - wielkie zwycięstwo miejscowych.

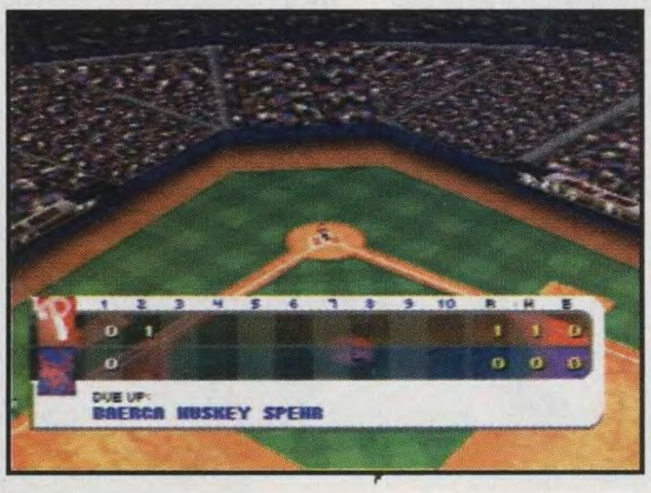
TEG

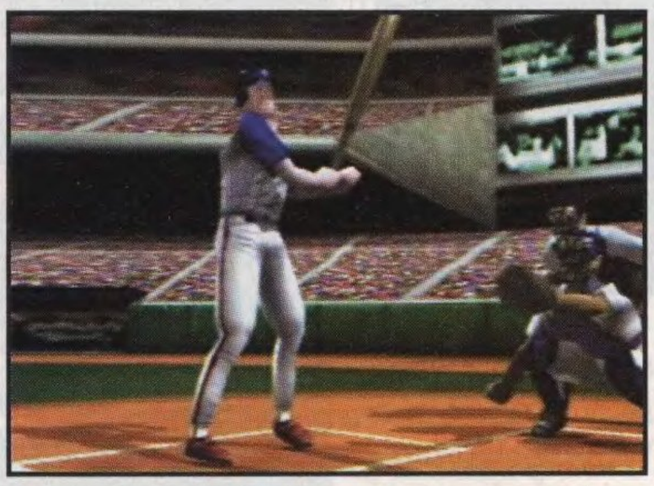
Popularność baseballu jest ogromna – niestety, tylko w Stanach Zjednoczonych. Szkoda, że ta piękna gra, którą pasjonują się miliony Amerykanów, nie przyjęła się w Europie. Co prawda powodzeniem cieszą się kije baseballowe, lecz Europejczycy (a w szczególności Polacy) chyba nie za bardzo wiedzą, do czego one służą.

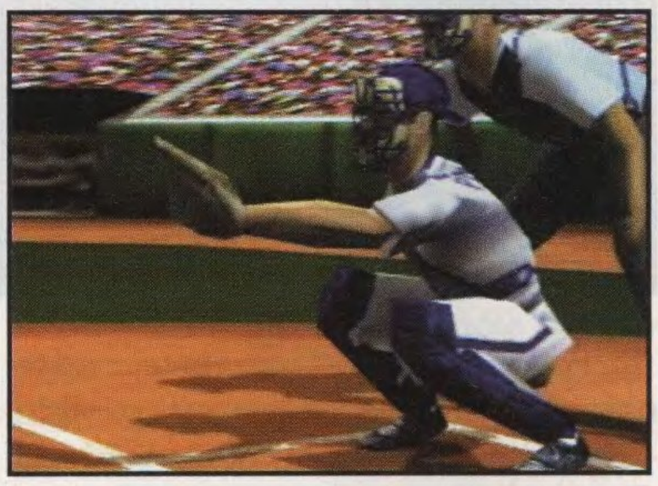
Gdy ludzie za oceanem kupują kij, to tylko w zestawie z piłkami, a u nas... Jeśli jednak jesteś takim fanem baseballu jak ja, a nie masz z kim zagrać, przypomnij sobie o twoim prawdziwym kumplu, PlayStation – na niego zawsze możesz liczyć. Na Interplay także. To właśnie dzięki jej produktowi będziesz mógł zagłębić się w świat baseballu.

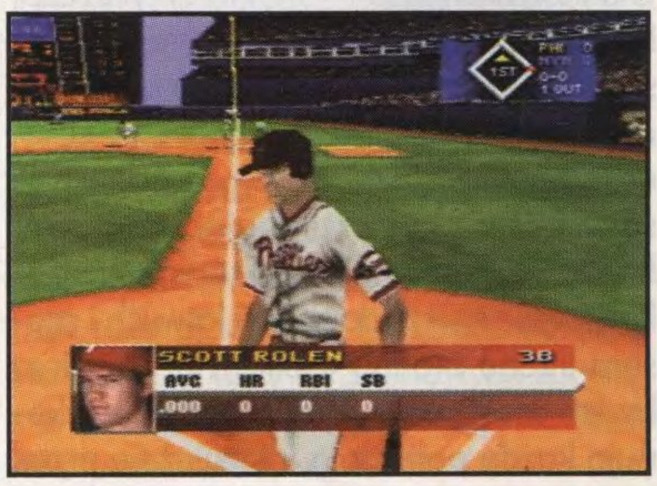


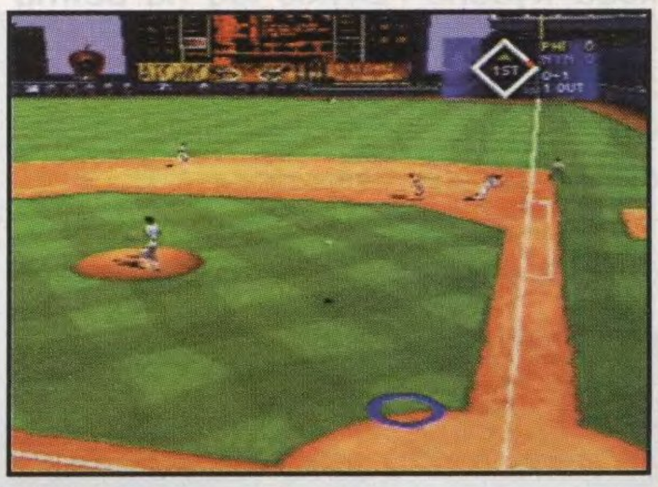












VR BASEBALL 99 to gra dobrze przemyślana i zrealizowana. Wszystkie elementy są przygotowane z wielką pieczołowitością i dbałością o szczegóły. Nie ma tu mowy o amatorszczyźnie. To, co widzimy, słyszymy i robimy, wzorowane jest na rzeczywistym obrazie tej dyscypliny sportu. Firma wykupiła licencję, na mocy której w grze znajdziemy wszystkie oryginalne zespoły (z aktualnymi składami) oraz wszystkich graczy amerykańskiej baseballowej ligi zawodowej. Każda z drużyn jest scharakteryzowana za pomocą specjalnie przygotowanych statystyk oceniających jej siłę i przygotowanie do sezonu. Mamy możliwość wzięcia udziału we wszystkich możliwych typach rozgrywki: mecz towarzyski, sezon (do wyboru 15, 30, 60 lub 162 spotkania!) i Home Run Derby, gdzie naszym zadaniem jest zdobycie większej ilości asów (wybicie piłki na trybuny) niż pozostali uczestnicy. Nie bez znaczenia jest także fakt, że zawody rozgrywają się na 30 stadionach, idealnie przeniesionych z rzeczywistości na potrzeby gry.

Interfejs użytkownika jest na tyle prosty, na ile funkcjonalny. Intuicyjne sterowanie w parze z wielką ilością różnorodnych zagrań oraz pełne odwzorowanie warunków panujących na prawdziwym boisku sprawiają, że gra się bardzo przyjemnie. Inna sprawa, że poziom trudności nie jest zbyt wygórowany. Początkującym graczom nie powinno to robić większej różnicy, lecz zaawansowani mogą poczuć się lekko oszukani. No cóż, nie można mieć wszystkiego...

Oprawa gry nie pozostawia wiele do życzenia. Od strony graficznej wyraża się to „tęczową" kolorystyką, ładnymi, dużymi postaciami oraz dobrą animacją, natomiast w przypadku dźwięku – realistycznymi odgłosami otoczenia (odbicia piłki, nawoływania pomiędzy zawodnikami, żywiołowe reakcje kibiców) i niezłym, acz oszczędnym w słowa komentarzem. Całość sprawia, że VR BASEBALL 99 jest grą godną polecenia każdemu wirtualnemu sportowcowi. ■

recenzje

Mission Impossible

Czy wyobrażaliście sobie kiedyś, jak to by było być szpiegiem? Wykradać rządowe tajemnice? Używać niesamowitych gadżetów? Jasne - GoldenEye 007 się kłania i... Mission Impossible.

KONSOLITE

Przeszło dwa lata temu na ekrany kin wszedł znakomity film akcji z Tomem Cruisem w roli głównej, zatytułowany „Mission Impossible". Film spotkał się z uznaniem widzów, zwłaszcza młodych, dzięki czemu rozpoczęto prace nad komputerową adaptacją tego tytułu. Niestety, premiera była przekładana, przez co gra ukazała się dopiero teraz. Na szczęście posiadacze swoich 64–bitowych maszynek nie powinni czuć się zawiedzeni, bo MISSION IMPOSSIBLE to gra warta świeczki. Ale zacznijmy od początku...

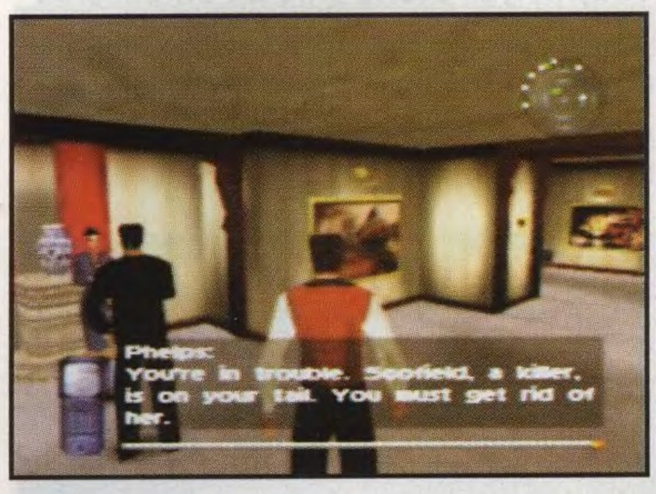
W grze wcielasz się w najlepszego agenta organizacji IMF, Ethana Hunta. Będziesz musiał wykorzystać zdolności zarówno swoje (zręczność palców), jak i jego, w celu ukończenia nawet najbardziej niewykonalnych misji...

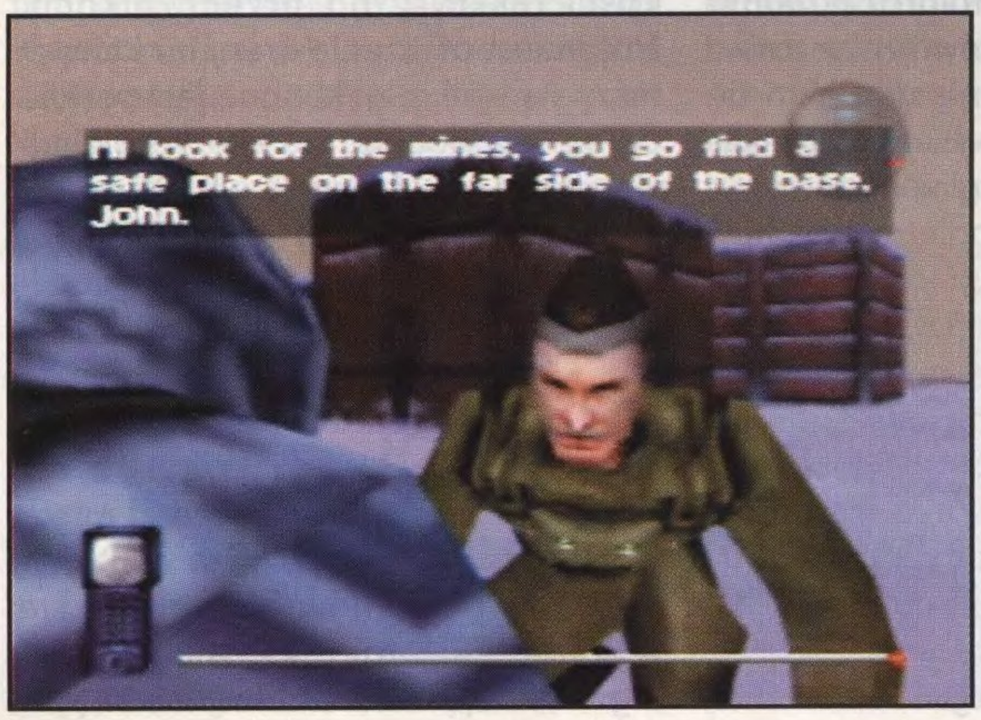
MISSION IMPOSSIBLE to gra z bardzo popularnego ostatnio gatunku TPP. Do zadań naszego agenta będzie należało wykonywanie wszystkich zleconych misji, co nie jest jednak wcale łatwe. Nieraz będziesz musiał zmienić twarz (dosłownie i w przenośni), aby nikt cię nie rozpoznał i twa misja zakończyła się sukcesem. Większość zadań wymaga logicznego myślenia, a nie tylko szybkiego wciskania przycisku odpowiedzialnego za spust. Wszystkie zadania zostały doskonale przemyślane i różnią się od siebie na tyle, by gracz się nie nudził. Scenariusz poszczególnych misji jest nieliniowy, co oznacza, że nie trzeba wykonywać zleconych w niej zadań w jakiejś kolejności, aby pomyślnie ją ukończyć. Natomiast osoby oglądające film z pewnością rozpoznają, które misje zostały wymyślone przez programistów, a które powstały w oparciu o filmowy scenariusz. Z nowych misji można wymienić choćby tą, którą musimy wykonać na Alasce, gdzie trzeba upodobnić się do jednego z rosyjskich agentów, aby niepostrzeżenie wykraść pewien cenny dokument.

Jak cię widzą, tak cię piszą, czyli o stronie graficznej słów kilka. Po pierwszym odpaleniu gry zauważyłem, że opóźnienie związane z premierą gry najwyraźniej miało jakiś związek z grafiką produktu. Niestety, grafika nie jest najlepsza. Jednak w miarę kończenia poszczególnych misji przestałem zwracać uwagę na grafikę, bo przecież najważniejszy jest... klimat, którego w MISSION IMPOSSIBLE nie brakuje (osoby grające w GOLDENEYE 007 wiedzą, o czym mówię). Wszystkie zadania zostały precyzyjnie obmyślone i stworzone tak, aby jedne przyciągały swoją prostotą, natomiast inne swoim skomplikowaniem. Grając, po prostu czujesz, że jesteś tajnym agentem i wciąga cię to tak bardzo, że po jakimś czasie nie ma już dla ciebie zadań niemożliwych.

Na koniec zostawiłem sobie omówienie muzyki i efektów dźwiękowych. Po włożeniu gry rozpoznajemy motyw przewodni filmu (nota bene świetny kawałek, starsi gracze powinni go pamiętać z drugiej części Lemingów), który został naprawdę dobrze przerobiony na potrzeby kartridża. Następne kawałki też nie są gorsze i mimo iż nie są arcydziełami (pojemność karta, niestety), to idealnie budują pełen napięcia nastrój. Odgłosy są wystarczająco realistyczne, by o nich wspomnieć.

Po wymienieniu tylu zalet zapewne chcielibyście wiedzieć, jakie ta gra ma wady. Pierwszą z nich jest to, że nie obejdzie się bez znajomości języka angielskiego (albo niemieckiego). Drugą natomiast to, że produkt ukazał się dopiero teraz, ale na szczęście są to jedyne minusy, jakie udało mi się znaleźć. Więc jeżeli ostro pogrywałeś w Bonda i nie jesteś zwolennikiem cukierkowych platformówek, to sięgnij po „Niewykonalną Misję" i udowodnij, że potrafisz jej sprostać. ■





NINTENDO64

Wydawca: INFOGRAMES

Produkcja: OCEAN

Termin wydania: Wrzesień 1998

Liczba graczy: 1

Wykorzystuje: Rumble Pak

Ocena

4+/5

ELIMINATOR

PlayStation

Wydawca: SONY
Produkcja MAGENTA SOFT.
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: analog, Dual Shock
Ocena 3/5

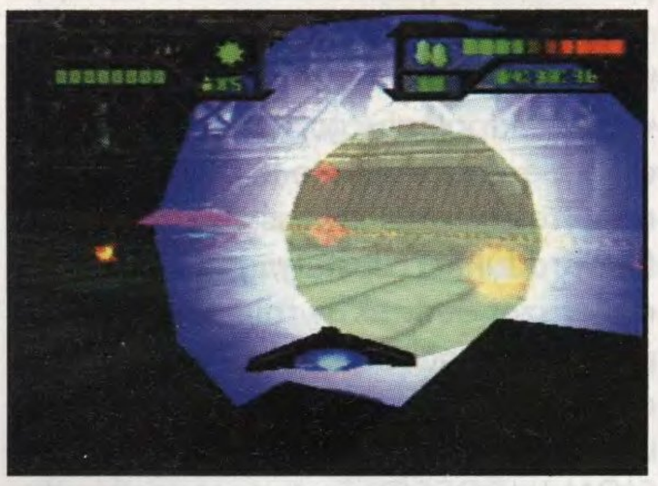
Po raz kolejny stajemy się bezwolną ofiarą machinacji, po raz kolejny walczymy o ocalenie własnego tyłka. Czy nie zaczyna to was nudzić?

GAMBEAT

Kiedy dorwałem się do materiałów prasowych o ELIMINATORZE, byłem pełen złych obaw. Przypomniałem sobie film (skojarzenie całkiem nietrafne zresztą), który był do bani, następnie grę na Atari sprzed kilku lat (również do kitu). Dlaczego większość produktów z tak ciekawym tytułem musi sprowadzać się do bezpardonowej rzezi?

Żyjąc sobie spokojnie w przyszłości, nie myślałeś o tym, że przyjdzie ci walczyć za Honor i Ojczyznę w globalnym konflikcie. Nie przyszło ci do głowy, że staniesz się więźniem politycznym i królikiem dla jednej z wielkich korporacji rządzących planetą. Owe korporacje, nastawione na produkowanie coraz to wymyślniejszych rodzajów broni, potrzebowały stałego źródła materiału doświadczalnego. Znalazły go w przepełnionych więzieniach. Skazańcy otrzymywali ofertę „nie do odrzucenia" – udział w tajnych operacjach i testach nowych rodzajów broni. Wszystkie pojedynki są transmitowane, a wynik walki zależy przede wszystkim od sprawności kandydata. Kiedy otrzymujesz tego typu szansę, nie wiesz dokładnie, co cię czeka. Jedno jest pewne. Życie będzie najwyższą nagrodą.

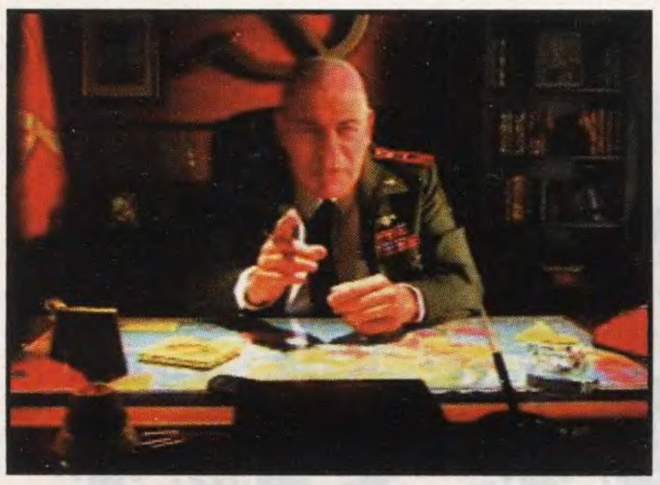
W ELIMINATORZE kierujemy poczynaniami więźnia „zamkniętego" w myśliwcu poruszającym się tuż nad glebą. Podróżujemy zarówno po otwartych, industrialnych przestrzeniach, jak i wewnątrz korporacyjnych baz czy podziemnych tuneli. Natykamy się w nich na roboty, pojazdy jeżdżące, latające, statyczne działa. Co jakiś czas naprzeciw nam staje brzydki Boss – mający odebrać nam szansę na zakończenie etapu. Wystarczy jednak, iż posiadamy wystarczającą ilość energii, tarcz, rakiet i pocisków Vulcan, by zniszczyć każde zagrożenie. Oprócz bossów, z których najciekawszym wydaje się Guardian z poziomu The Maze, naszym głównym przeciwnikiem jest czas. Jeśli nie uda nam się w określonym czasie wykonać egzekucji wrogich pojazdów, zginiemy w wybuchu zamontowanej w pojeździe bomby. Na szczęście oprócz apteczek ze zdrowiem możemy także natknąć się na kostki z bonusem czasowym – dodającym nam od kilku do kilkunastu sekund.



Scenerie poszczególnych poziomów zmieniają się niczym obraz w kalejdoskopie. Ponad 27 poziomów akcji gwarantuje dobrą zabawę, tym bardziej że twórcy z Magenta Software zadbali o to, byśmy mieli do czego strzelać. Blisko trzydziestu różnych przeciwników uzupełnia ośmiu bossów. W drodze ku wolności otrzymujemy dostęp do specjalnych zadań w grze i bonusowych leveli, na których możemy zaopatrzyć się w broń i cenny czas.

Oprawa graficzna stoi na średnim poziomie. Szczególnie rażą słabej jakości tekstury na przeciwnikach. Natomiast otoczenie aren, na których toczy się walka, wykonane jest perfekcyjnie – podobnie ma się rzecz z poziomami, na których walczymy ze strażnikami (bossami). Muzyka nie jest arcydziełem swego gatunku, będącego czymś pośrednim pomiędzy Crystal Method a US3.

Grę ratuje możliwość zabawy we dwóch – wtedy dopiero można poczuć w sobie moc i popastwić się nad młodszym bratem. Jeśli po przejściu pierwszych 3 poziomów nie poczujecie lekkiego znużenia – grajcie dalej, a gwarantuję wam świetną zabawę. ■



PlayStation

Wydawca: VIRGIN
Produkcja WESTWOOD
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, PSX Mouse, Link Cable
Ocena 4+/5

dr BATON

Command & Conquer
Red Alert: Retaliation

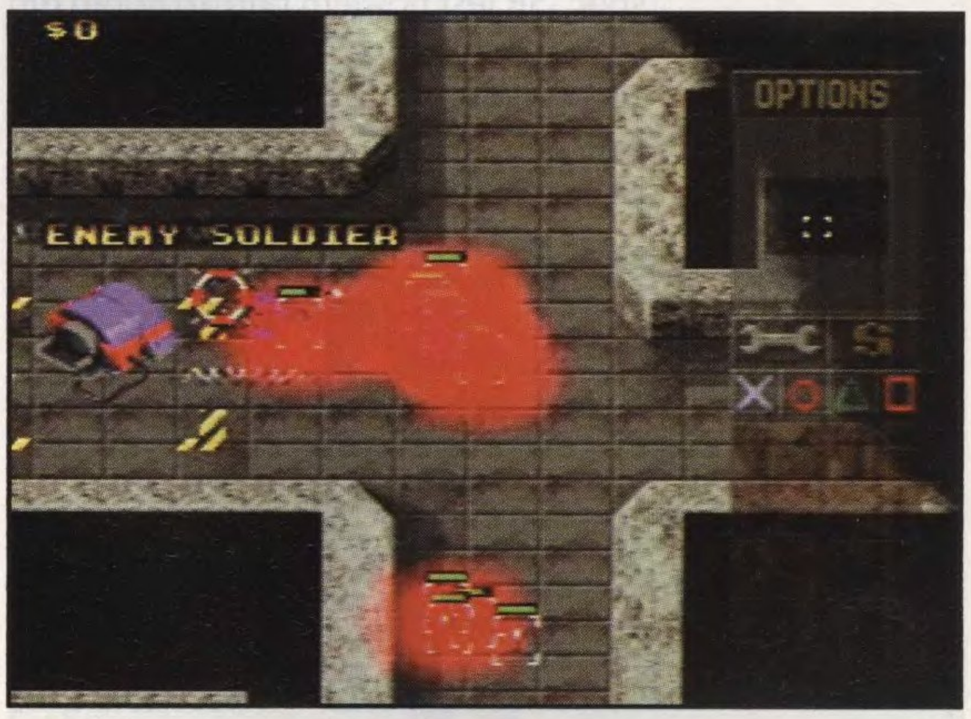
4 lata temu na PeCetowym rynku ukazała się Dune 2. Gra uważana za matkę wszystkich RTS'ów. Później nastały czasy COMMAND & CONQUER, który podbił serca graczy na całym świecie. Potem był C&C: RED ALERT i dodatek do niego AFTERMATCH, w którego PSX-ową wersję możemy właśnie pograć.

Grę rozpoczyna intro, przedstawione tym razem w formie krótkiego teledysku, z którego jednak nie możemy dowiedzieć się zbyt wiele. Po filmie przychodzi czas na wybór rozrywki. Możemy wziąć udział w jednej z dwóch kampanii bądź też pobawić się w trybie Skirmish, o którym za chwilę. Są dwie strony konfliktu: Alianci i Sowieci. Każda kampania rozgrywa się czterech różnych lokacjach. I tak Sowieci walczą w Ukrainie, Austrii, Francji i Hiszpanii, a Alianci w Grecji, we Włoszech, na Syberii i uwaga – także w Polsce! Niestety, nie ma nic szczególnego, żebyśmy mogli poznać, że to nasz rodzimy kraj (poza mapą, na której jest to wyraźnie napisane), ale duży plus dla panów z Westwood za pamięć o Polakach. W każdym kraju do wykonania są po cztery misje (z wyjątkiem ostatniego, w którym do wykonania jest 5 misji), które trzeba ukończyć, by walczyć na terenie innego kraju. W sumie zadań do wykonania jest 34, po 17 na każdą ze stron konfliktu. Jednostki w grze są dokładnie takie same jak w RED ALERT. Dochodzi tylko Tesla Tank, M.A.D Tank, Demolition Truck i Shock Troopers.

Przed każdą misją mamy odprawę wyjaśniającą co mamy zrobić. (Rolę dowódców odgrywają najprawdziwsi aktorzy i o ile u Aliantów nie ma nic specjalnego, tak zwróćcie koniecznie uwagę na niesamowity akcent rosyjskiego dowódcy!) Skoro mowa o odprawie, trzeba powiedzieć, że będziemy między innymi dokonywać zamachów na dowódców przeciwnika, niszczyć wrogie bazy, niszczyć wrogie oddziały i sabotować budynki.

Teraz słówko o wspomnianym wyżej Skirmish Mode. Na początku wybieramy sobie kraj, kolor, teren działań, ilość jednostek, ilość kasy i inne duperele. Potem przystępujemy do walki bądź to z konsolą, bądź też z kolegą (tylko Link Cable) na ponad 100 mapach przeznaczonych do bojów właśnie w trybie multiplayer.

Jeśli chodzi o grafikę, wygląda dokładnie tak samo jak w RED ALERT. Wszystko jest w miarę wyraźne, wybuchy wyglądają dobrze, a jednostki można rozpoznać gołym okiem. Do tego dochodzi jeszcze płynna animacja oraz niezwykle płynny scrolling ekranu. No i te klimatyczne wstawki... Dźwięki wydawane przez zgłaszających się, strzelających czy umierających żołnierzy brzmią bardzo dobrze i są miłe dla ucha. Muzyka – delikatne techno z czymś tam jeszcze pasują do rozgrywki i brzmią nieźle. Pozostaje więc pytanie, które dręczy każdego gracza: kupić czy nie kupić? Jeżeli nie miałeś styczności z RED ALERT ani na PC, ani na PSX, jest to bardzo dobra strategia w czasie rzeczywistym, której nie zapomnisz do końca życia. Jeśli jednak skończyłeś którąkolwiek jej wersję, spokojnie daruj sobie tę pozycję, gdyż wtedy możesz potraktować ten tytuł jako zwykły Mission Pack. ■



Sentinel Returns

PlayStation

Wydawca: PSYGNOSIS
Produkcja HOOKSTONE LTD.
Termin wydania: Wrzesień 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, PSX Mouse
Ocena

3/5

MARSIA DOMINIKANO

Gry logiczne - PSX, jak każda konsola, nie grzeszy produktami tego gatunku. Może dlatego, że - zgodnie z opinią PeCeciarzy - konsolowi gracze nie grzeszą inteligencją? Sentinel zaprzecza tej tezie.

Przyznam się, że zamierzałam tę recenzję napisać zupełnie inaczej. Tkwiłam w tym postanowieniu tak długo, dopóki nie pokazałam gry red. nacz. No i się zaczęło. Otrzymałam dokładne dyspozycje, jak ma wyglądać mój tekst. Wyjaśnij przede wszystkim, o co w tym wszystkim chodzi! – zażądał Pan i Władca NEO, którego głowa rozbolała po kilkunastominutowym oglądaniu moich zmagań z SR. Reszta towarzystwa, dyskretnie ziewając, studiowała pod stołem ploteczki w gazecie.

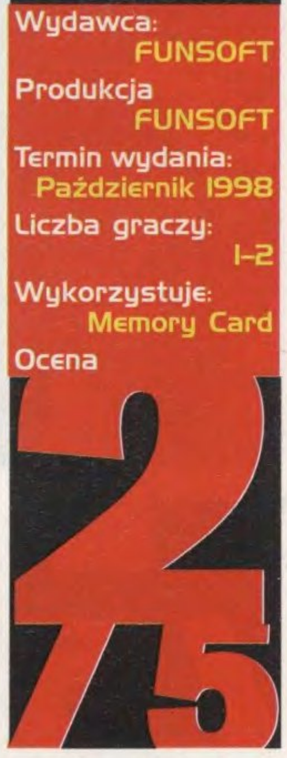
Kim więc jest tajemniczy Sentinel i skąd powraca? Otóż wynurza się z czeluści dziejów, gdzie tkwił od pradawnych czasów. Czyli gdzieś tak od 1987 roku, kiedy stworzył go Geoff Crammond. O, zdziwcie się, to już wtedy istniało PlayStation? Ależ nie. Wtedy SENTINEL mieszkał w komputerach klasy ZX Spectrum i Commodore C64. Kiedyś zdobył sobie wielu fanów i teraz mocne umysły marketingowe z Psygnosis postanowiły na nowo przedstawić go graczom.

No, a teraz najważniejsze, czyli kilka słów o tym jak grać, żeby nie zasnąć. SR jest bowiem bardzo dobrą grą logiczną, ciekawą, doskonale opracowaną i niezmiernie wciągającą. Jest tylko jedno „ale". Trzeba dobrze opanować zasady, bo inaczej cała zabawa wygląda jak „weź gwóźdź, wbij gwóźdź, weź gwóźdź, wbij...". W SR odgrywamy rolę czegoś w rodzaju gwoździa wbitego w jedno miejsce, który może robić tylko kilka rzeczy. Otóż może on obracać się dookoła własnej osi, tworzyć kamienie, stawiać na nich roboty i wspinać się po nich na wyższy poziom. Oprócz tego może tworzyć drzewka, mające chronić go przed wzrokiem Sentinela, a także pożerać wszystko co się da (drzewka, Sentinela – Strażnika, Posłów, kamienie, roboty). A po co to wszystko? Otóż po to, żeby zebrać jak najwięcej najcenniejszego surowca w tej krainie. Nie, nie ropy, ale energii. Każda bowiem z wymienionych przeze mnie wcześniej rzeczy posiada pewną ilość energii, którą można zawładnąć przez pożarcie. A energii potrzebujesz zarówno ty, jak i Sentinel. Ty potrzebujesz jej do stawiania kamieni i robotów, dzięki którym możesz przenosić się wyżej. A na samej górze siedzi wampir energetyczny, Sentinel. Obraca się on cały czas i jeżeli wejdziesz w zakres jego pola widzenia, zaczyna wysysać z ciebie energię, którą potem przeznacza na tworzenie drzewek. Jeżeli już cię zauważy i zacznie wysysać energię, to masz tylko małą szansę na uniknięcie śmierci i przeniesienie się w hiperprzestrzeni w inne miejsce. Jeżeli natomiast zauważy cię, ale nie sięga do twojego pola, wystawia w okolicę specjalnego Posła, który może cię przenieść w bardziej widoczne dla Sentinela miejsce. Twoim zdaniem jest dostanie się na najwyższą platformę na danym poziomie i pożarcie Sentinela. O ile pierwsze poziomy gry są dosyć łatwe, a Sentinel jest tylko jeden, to im dalej, tym trudniej, a liczba Sentineli zaczyna wzrastać. Trzeba wtedy nie tylko opracować strategię, jak pokonać wampira, ale również reagować szybko i w odpowiednim czasie. Bo mimo że SR jest grą logiczną, to nie jest to zabawa dla tych, którzy lubią się długo zastanawiać.

Ta gra na pewno nie przypadnie do gustu tym, którzy nie lubią zbytnio wysilać umysłów. Ale wszyscy miłośnicy „szybkich" zadań logicznych połączonych z psychodeliczną muzyką i grafiką powinni być bardzo zadowoleni. Tak jak i ja. ■

Beach Volley Heroes

Wydawca: FUNSOFT
Produkcja FUNSOFT
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena



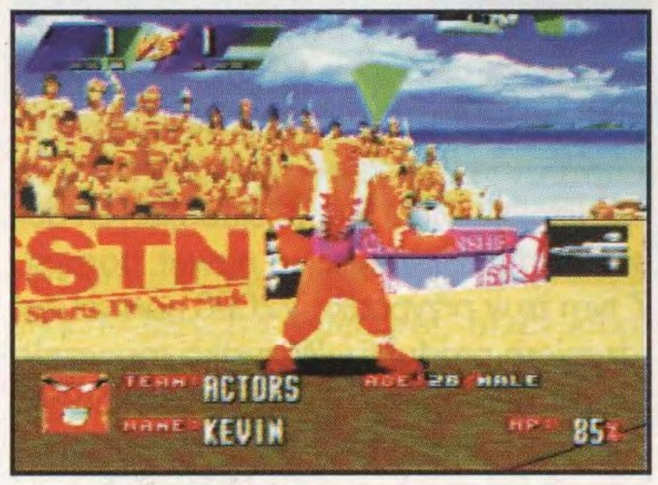
NOL

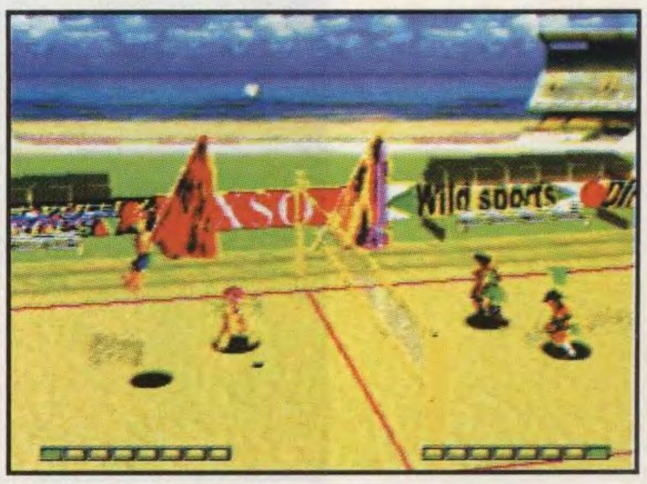
Od jakiegoś już czasu nie mieliśmy okazji zagrać w „siatę" na PSX. BVH pozwala nam wziąć udział w turnieju plażowej odmiany tej dyscypliny oraz zagrać pojedynczy mecz z wybranym przeciwnikiem, którym może być zarówno konsola, jak i kumpel (ewentualnie koleżanka, heh). Jak powszechnie wiadomo, do gry w „plażówkę" potrzeba dwóch dwuosobowych teamów i oczywiście plaży. Zawodników możemy wybierać spośród kilku zespołów, a do dyspozycji mamy na przykład mangowe laski, dzielnych żołnierzy, piłkarzy (tak, oni też lubią siatkę) bądź adeptów Kung–Fu! Jak zapewne nietrudno się domyślić, każdy team posiada własną plażę, na której przyjdzie się z nim zmierzyć. Warto tutaj nadmienić, iż zespoły nie różnią się między sobą jedynie wyglądem, lecz posiadają umiejętności, których przeciwnicy mogą im pozazdrościć. Każda „wesoła paczka" potrafi także wystosować dwa rodzaje specjali, które nie dość, że są ciężkie do obrony, to jeszcze zabierają energię życiową przeciwnikowi! Na przykład drużyna piłkarzy strzela w pole wroga z przewrotki, a adept Kung–fu zawisa na chwilę w powietrzu, by umieścić piłkę na terenie nieprzyjaciela w najmniej oczekiwanym momencie. Niewątpliwie jest to bardzo atrakcyjne urozmaicenie znanego wszystkim sportu. Właśnie dzięki specjalom gra nabiera kolorytu. Niestety, dobry pomysł psuje dosyć słaba grafika i beznadziejny dźwięk. Mimo, że design postaci został zrobiony całkiem nieźle, a zawodnicy nawet przypominają ludzi, to zbudowani są z niewielu polygonów, przez co gra zdecydowanie traci. Także przy projektowaniu aren za bardzo się nie napracowano i szczerze mówiąc, są one po prostu słabe.

Największą jednak wadą BVH jest nie grafika, która byłaby do zniesienia, lecz ślamazarne tempo rozgrywki. Postacie poruszają się po prostu za wolno, a to wprawia mnie w szał. Sorry, może autorzy chcieli zrobić grę dla wąskiego grona anemików, lecz zdecydowanie nie dla mnie ani dla Barta (czyli mojego brata), który ostro się naśmiewał, gdy traciłem czas nad tą grą. Szkoda, ponieważ spodobał mi się pomysł wprowadzenia do meczu specjali, a także ciekawych teamów. Sama rozgrywka przypomina mi raczej mordobicie niż siatkówkę, gdyż każdy zawodnik posiada pewną ilość energii, która po nieudanych przyjęciach piłki gwałtownie maleje. O muzyce lepiej nie wspominać, bo to nieporozumienie. Ja grałem, słuchając Rage Against the Machine. Pasuje jak ulał, hehe.

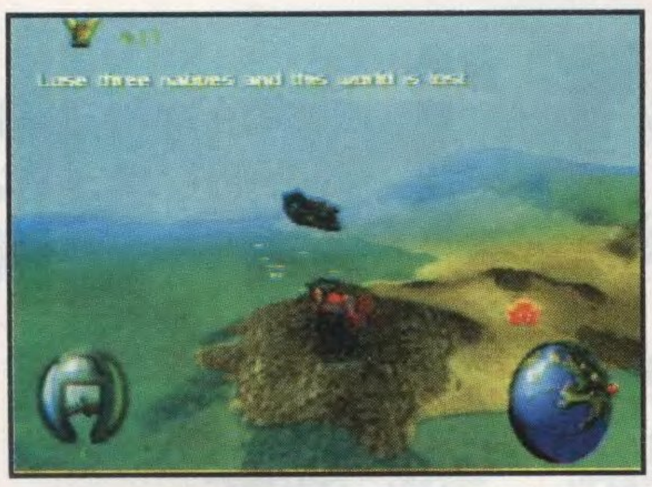
BEACH VOLLEY HEROES to prawie fajna gra, jednak do dobrej produkcji jej daleko, szczególnie ze względu na słabą grafikę i niską dynamikę rozgrywki. Gdyby autorzy się postarali, może coś by z tego wyszło. ■

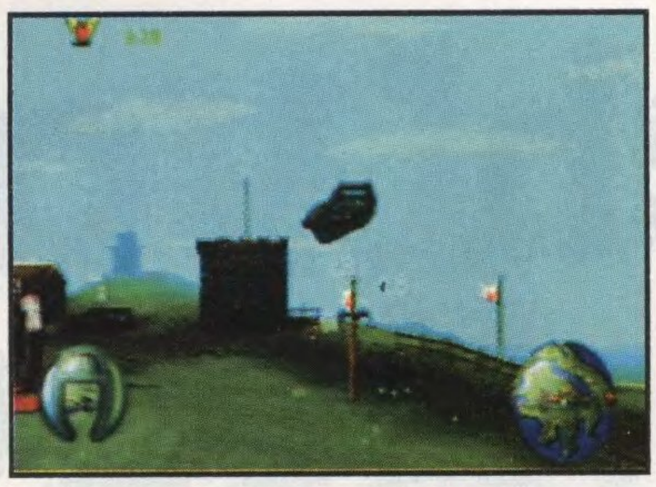
Gdy mi się nudzi - idę do kina. Kiedy jestem głodny - jem. Kiedy chcę grać w siatkówkę -...ehhhm... - włączam konsolę?





30-31 neo



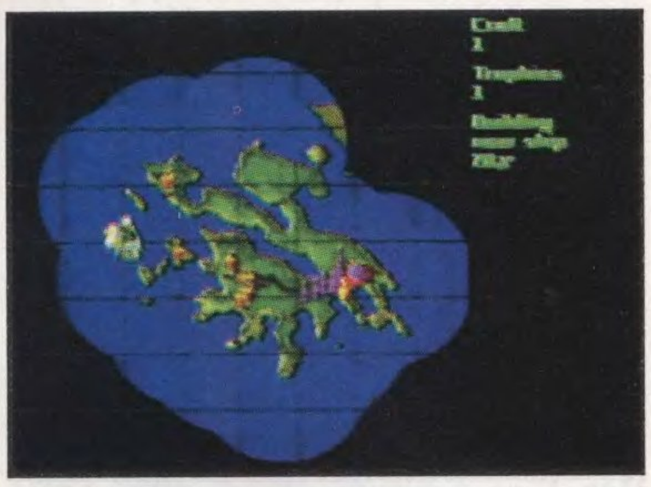


PlayStation

Wydawca: GROLIER
Produkcja FRONTIER DEV.
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: analog. Dual Shock
Ocena

4/5

Gdy twórcom gier brak pomysłów na stworzenie czegoś naprawdę oryginalnego i nowego, sięgają zwykle do klasyki. Efekt zabiegów odmładzających wydaje się potwierdzać regułę, iż stare jest dobre. Przykładem na to niechaj będzie V2000.



GAMBEAT

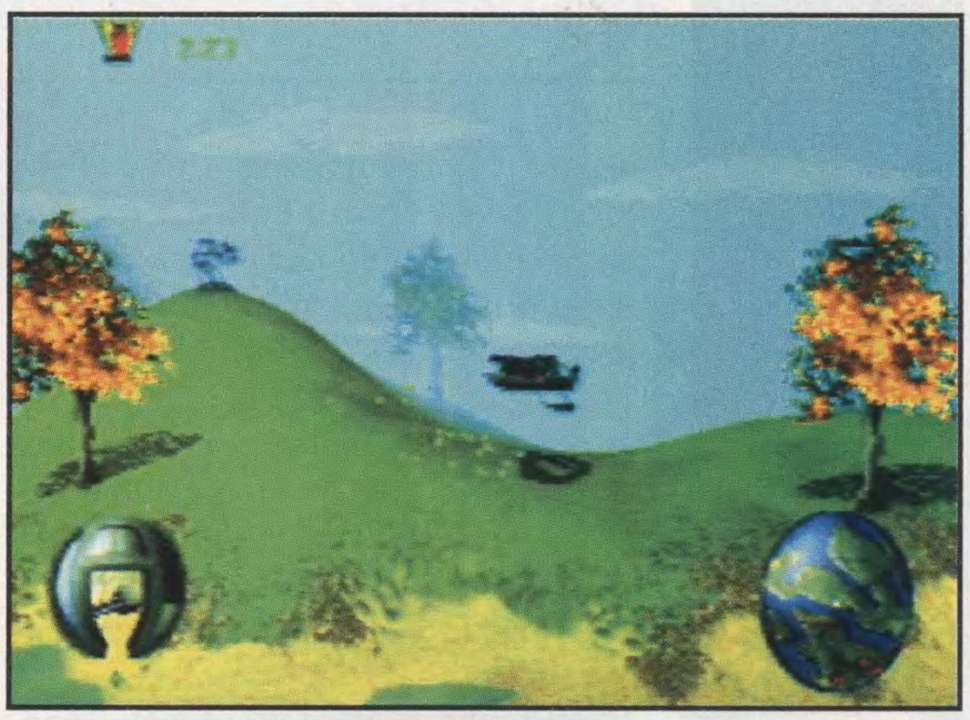
Grolier wystartował na PlayStation dość nieudanie. XENOCRACY nie zdobyło wśród polskich graczy uznania – a szkoda. Tym razem postanowiono zainwestować w pewniaka. Stworzona w latach osiemdziesiątych przez Davida Brabena gra VIRUS doczekała się wskrzeszenia na miarę lat dziewięćdziesiątych. Trójwymiarowa – kolorowa grafika, efekty 3D i wspaniale udźwiękowiony plan gry. Czy to wszystko powinno zagwarantować grze sukces?

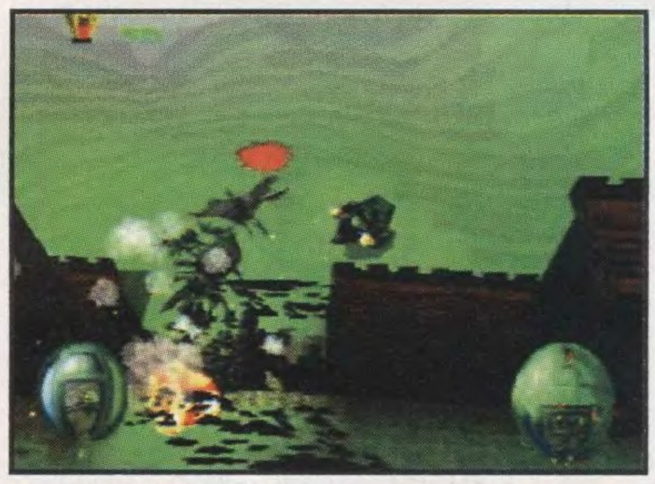
Istnieje wiele gier posiadających dobrą grafikę, muzykę, a nawet pomysł. Z tym że w przypadku V2000 pomysł jest rdzeniem produktu. Wszystko ropoczęło się od niewinnego i nieprzewidzianego deszczu meteorytów. Nikt nie był przygotowany na zagładę, jaką ze sobą niosły. Życie w miejscach, na które spadły meteoryty, natychmiast umierało. Tam właśnie często powstawały wylęgarnie, będące jednocześnie portalami pomiędzy światami opanowanymi przez insektoidalnych Obcych. Straszliwy wirus rozsiewany przez wylęgarnie i meteoryty rozprzestrzenia się szybko, ludzkość z wielu światów stoi w obliczu zagłady. Na szczęście znaleziono nas – ostatniego pilota, wielkiego wojownika i konsekwentnego stratega w jednej osobie.

Jak w „to" się gra? Do dyspozycji mamy stateczek o ograniczonej sile ognia, którą wraz z ilością ratowanych światów możemy zwiększać, zmieniając broń na skuteczniejszą. Sterowanie pojazdem odbywa się w dość niekonwencjonalny sposób. Do pełnego opanowania nawigacji przydałaby się jeszcze jedna para rąk i dodatkowy pad. Cztery przyciski pozycyjne, określające kierunek dziobu pojazdu, dodatkowe klawisze do przyśpieszania, zwalniania, opuszczania i podnoszenia statku. Wśród sześciu defaultowych ustawień rozkładu „klawiatury", każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Uratowanie danego terytorium najczęściej polega na zniszczeniu wszystkich pełzających, pływających lub latających przeciwników oraz ich wylęgarni. W przerwach pomiędzy eksterminowaniem przeciwników należy zadbać o własne wyposażenie i dostarczyć personel do bazy. Mieszkańcy danego lądu po przetransportowaniu do bazy przechodzą pranie mózgu i ekspresowe szkolenie, po którym automatycznie stają się naukowcami. Dzięki pracy naukowców możemy wyposażyć swój statek w wiele przydatnych dodatków: Targetter – celownik, pozwalający precyzyjnie mierzyć do Obcych, podświetlający ich ciała, gdy znajdą się w zasięgu broni; Shields (tarcze) – pole siłowe ochraniające powłokę pojazdu – malejące po każdym oberwaniu od przeciwnika; Extra Thrust – dopalacz zwiększający prędkość pojazdu; 3x/5x Cargo Bay – pozwala przeno-

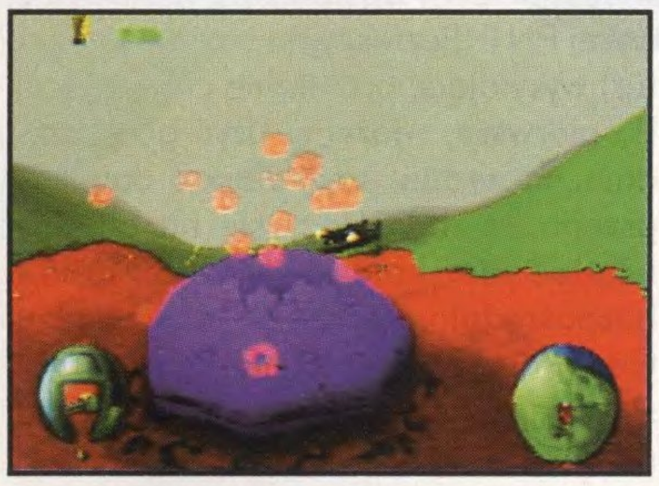
V2000





sić odpowiednio większą liczbę ludzi lub przedmiotów. Z broni, o jakie możemy się wzbogacić, warto wymienić: Chain Gun – doskonale sobie radzący z mniejszego kalibru przeciwnikiem; Plasma Gun – miotacz plujący w zależności od koloru energii mocniejszymi lub słabszymi pociskami; Flamethrower – miotacz ognia, Rockets – doskonała broń o dużej sile rażenia; Smart Bombs – miotające odłamkami; Megablast – wszystko niszczący ładunek wybuchowy, odpalany oddzielnym przyciskiem na padzie. O ile Chain Gun nie jest ograniczony ilością amunicji, o tyle Plasma Gun, Flamthrower czy Rakiety wyczerpują się – ich działanie zależy od siły ognia, jakiej chcemy na raz użyć.

Do dyspozycji naszej (jak i Obcych) oddano 30 światów plus kilka ukrytych. Aby zakończyć rozgrywkę z dodatnim wynikiem, należy uratować co najmniej szesnaście oraz przebrnąć przez tak zwane Mroczne Światy, powstałe w wyniku zbytniego rozprzestrzenienia się wirusa. Jeśli dopuścimy do takiej sytuacji,



naszym zadaniem jest zniszczenie wszystkich Obcych i wylęgarni, przez które przybywają. Kolejni przeciwnicy są nie tylko coraz bardziej odporni na nowe rodzaje broni, ale i szybsi – bardziej śmiertelni zarówno dla nas, jak i mieszkańców lądu, których musimy ratować. Na początku walczymy z mało groźnymi pająkami i żukami, z każdym światem pojawiają się jednak nowe obce formy, takie jak szczypawki, larwy dżdżownic, mrówki, żuki, kraby, a nawet smoki. W nawigacji po dużych obszarach sferycznych światów pomaga nam mapa wyświetlająca status danego poziomu, rozmieszczenie wrogich robali, jak i zagrożonych mieszkańców.

Grafika w V2000 jest bardzo staranna i serwowana oszczędnie. Wszelkie modele trójwymiarowe są fantastycznie animowane (szczególnie animacja ruchu owadów zasługuje na uznanie). Nasz statek potrafi wykonać efektowne lądowanie na tafli wody, wzbijając wokół fale, ludziki w przerażeniu uciekają przed olbrzymimi arachnidami – potrafią się nawet ukryć za domem i nie wyściubić stamtąd kawałka nosa. Te i wiele innych szczegółów dodaje grze specyficznego smaczku. O wygenerowanym środowisku 3D można powiedzieć, iż zostało perfekcyjnie przygotowane, szczególnie jeśli chodzi o scenografię poszczególnych lokalizacji. Czy to świat podwodny, czy tropikalne gąszcza. Muzyka występuje w ilościach śladowych – odpowiedzialni za nią są ludzie z formacji Sentience, a fragmenty utworów pochodzą z albumu „An Eye For An I". Natomiast udźwiękowienie otaczającego nas świata to kawał dobrej roboty i to już zasługa samego Frontier Developments.

V2000 to solidny kawałek rozgrywki na wysokim poziomie – w odróżnieniu od wielu gier – potrafiący zaabsorbować czas i uwagę gracza na dłużej niż tydzień. ■

32-37 neo

PlayStation

Wydawca: INTERPLAY
Produkcja SHINY ENT.
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena

75

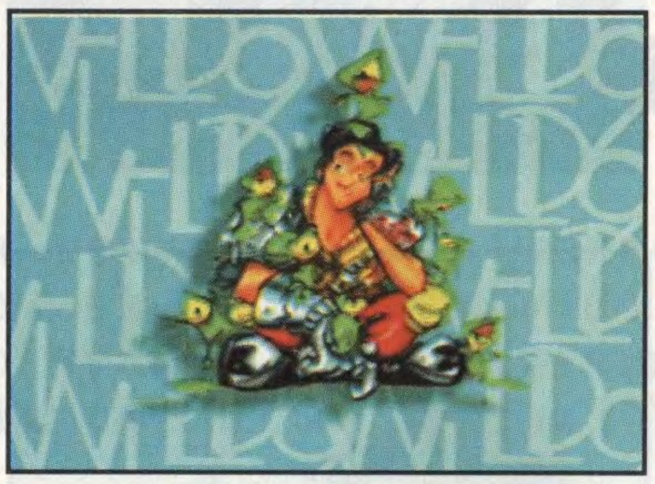
TEG

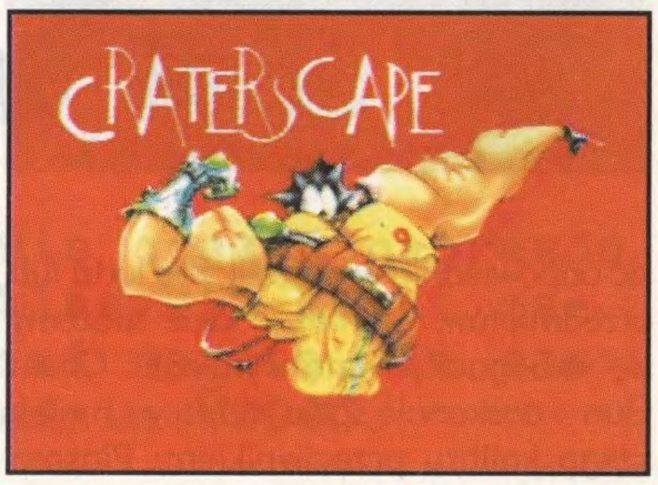
Shiny Entertainment, to firma słynąca z wielu bardzo dobrych tytułów. Ich specjalność to oczywiście platformery. Każdy, kto ceni sobie ten gatunek gier, z całą pewnością słyszał o przygodach robala Jima. Już wkrótce ukarze się trzecia część serii, lecz zanim to nastąpi, możemy sobie pograć w inną znakomitą platformówkę – WILD 9. Grę zrealizowaną w starym stylu (pseudo 3D), jednak o najsłodszym miodzie.

Wszystko zaczyna się od tego, że zostałeś wezwany przez Międzygwiezdne Zrzeszenie Nastolatków, aby pomóc w uwolnieniu stowarzyszonych członków z rąk pewnego kidnapera o imieniu Karn, stojącego na czele organizacji LEGM (Little, Evil, Green Men). Ponieważ zawsze lubiłeś zadymy, od razu zgadzasz się na współpracę. Jest tylko mały problem. Co właściwie zrobisz jak znajdziesz tego kolesia? Strzelisz mu balonówą w twarz? Załaskoczesz na śmierć? Zaraz, zaraz, a gdyby tak..., nie, to było by okrutne z twojej strony. Naprawdę chcesz użyć PNT? Spoko!!!

WILD 9, mimo szumnych zapowiedzi Shiny, nie jest grą trójwymiarową. W efekcie otrzymaliśmy produkt przypominający np. Pandemonium, a więc grę 2D z zachowanymi pozorami przestrzenności (ścieżka wije się jak może, we wszystkich kierunkach). Do przejścia autorzy przygotowali aż 13 dużych leveli. Każda z planet wygląd inaczej oraz różni się zestawem spotykanych tam wrogów. Wygląd oraz

Czy zabijanie można przedstawić w różowych barwach? Okazuje się, że tak. Dawno się tak nie ubawiłem, jak podczas maltretowania wrogów w grze WILD 9...

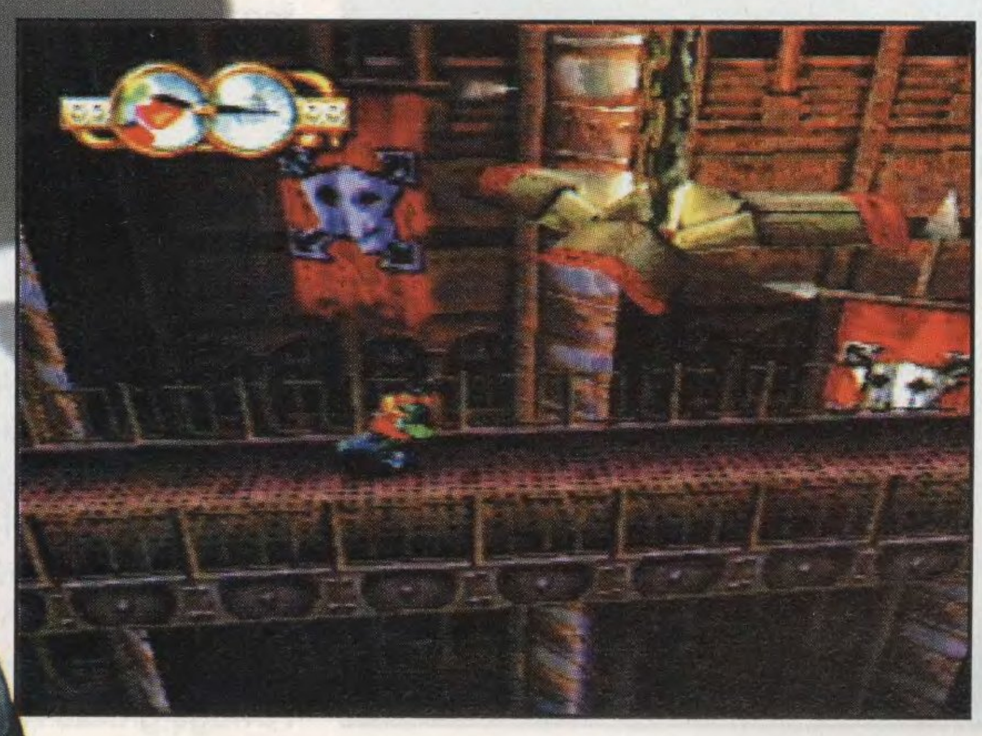




sam projekt poziomów zasługują na najwyższe noty. Programistom udała się rzecz niespotykana w innych grach konsolowych, a mianowicie stworzenie odrębnego klimatu dla każdego poziomu! Brzmi to trochę buńczucznie, lecz w rzeczywistości sprawdza się znakomicie. Ten fenomen naprawdę godny jest zobaczenia. Moje ulubione levele, to ten ze zrujnowanym miastem (Jeżeli cierpisz na chorobę morską – nie polecam! Tutaj wszystko się buja! Lewo, prawo, lewo, prawo, lewo... buuueee... oj, przepraszam), oraz bagna (Tajemniczy zakątek, w którym wszystko żyje i się rusza. Najgorsze są te krwiożercze rośliny...). Jeśli chodzi zaś o wrogów mających utrudniać życie graczowi, to sytuacja jest analogiczna. Tak śmiesznych kolesi jeszcze nie widziałem. Wyglądają i zachowują się jak postaci z najzabawniejszych filmów rysunkowych.

Rozgrywka w WILD 9 posiada dwa oblicza. Pierwsze z nich, jest to obraz standardowej platformówki, gdzie gracz biega po całym poziomie, wspina się po różnych platformach, zbiera jakieś pierdoły (tutaj żetony z napisem „9") oraz rozwala całe zastępy nieprzyjaznych mu postaci. Natomiast drugie oblicze przedstawia prostego racera (pełni rolę swego rodzaju planszy bonusowych i pozwala odpocząć od nieprzerwanej eksterminacji wrogów). Suma sumarum, zabawa w levelach pierwszego typu jest o niebo lepsza niż w drugim przypadku. Dzieje się tak z powodu systemu walki...

WILD 9, to niesamowita platformówka wypełniona po brzegi czarnym humorem. W miarę postępów w grze, gracz odkrywa coraz to sprytniejsze, bardziej makabryczne i zarazem zabawniejsze („Crazy, crazy..." – zaśpiewajmy razem z grupą Aerosmith) sposoby uśmiercania przeciwników. Pod tym względem produkt Shiny nie ma sobie równych. Możliwości wykańczania napotkanych wrogów przechodzą granice ludzkiej wyobraźni. Jak ktokolwiek mógł wpaść na takie pomysły – nie mam pojęcia. Najgorsze jest to, że zabijanie w tej grze, zaczęło mi się podobać! To co można zrobić z potencjalnymi ofiarami wywołuje uśmiech na ustach i zwiększa chęci na jeszcze. Najwięcej uciechy dostarcza wspomniane wyżej PNT (Perfekcyjne Narzędzie Tortur) wysyłające promienie chwytające. Po pierwsze, możemy użyć go pośrednio na wrogu, czyli złapać dowolny przedmiot znajdujący się na planszy i zatłuc nim kolesia. Możemy także bezpośrednio skasować przeciwnika. Gdy go już złapiemy, mamy możliwości zakończenia jego nędznego życia na kilka sposobów: rozwalić go o zie-



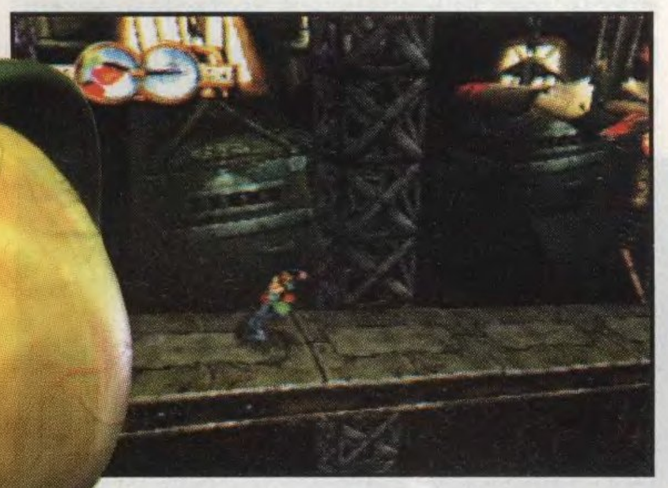
NEO

© 1998 Interplay

© 1998 GT Interactive

WILD 9

mię, zrzucić z wysokości, utopić w stawie, wkręcić w wirujące opodal wiatraki, przypalić w ogniu, nabić na kolce, wrzucić do maszyny mielącej odpadki itd. Muszę powiedzieć, że szczególnie to ostatnie rozwiązanie robi piorunujące wrażenie. Jak by tego było mało, w naszym asortymencie znajdą się także inne, bardziej standardowe dla tego gatunku bronie, takie jak granaty, rakiety, bomby. A wszystko po to, aby rozmiary rozwałki były jeszcze większe. Sodoma i Gomora.



Gra posiada niebanalną oprawę graficzną i dźwiękową. Duże zróżnicowanie wyglądu poszczególnych poziomów, zabawne postaci wrogów, bogactwo kolorów oraz doskonałe efekty świetlne w akompaniamencie ciekawej muzyki (na przemian lecą kawałki futurystycznego techno i rockowe, z mocną gitarą) oraz przeraźliwych (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) odgłosów z tła (np.: szczęk drzwi, chrobot maszyn), wszechobecnych wybuchów i jęków cierpiących przeciwników, tworzą pełen obraz wielkiego HITU.

WILD 9, to jeden z najlepszych platformerów w jakie przyszło mi kiedykolwiek zagrać na „szaraku". Ubawiłem się przy niej setnie i gorąco polecam ją wszystkim graczom. W szczególności zaś tym, którzy potrafią docenić jej czarny humor. Zagrajcie, a nie pożałujecie. Ta gra wciąga i dostarcza zabawy na długo. Co prawda, kilkadziesiąt godzin spędzonych z tą grą, to wystarczająco dużo czasu aby ją przejść, lecz zdecydowanie za mało, żeby się nią nasycić. ■

38-39 neo

PlayStation

Wydawca: EIDOS
Produkcja: CORE
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card
Ocena: 4/5

Po wspaniałym występie niewidzialnych wojowników Ninja w Tenchu, przyszła kolej na nową ich rolę. Tym razem jednak naszym zadaniem nie będzie przemykanie za plecami przeciwników, lecz otwarta walka z siłami zła...

NOL

Jak powszechnie wiadomo, w każdej porządnej bajce mamy do czynienia z tymi dobrymi oraz złymi. Zazwyczaj dobry jest główny bohater i jego ekipa, a bad guyz to ich przeciwnicy. NINJA – SHADOW OF DARKNESS nie wyłamuje się zbytnio z kanonu, bo to właśnie taka bajka, tyle że umiejscowiona w stylizowanym na orientalny świecie. Oczywiście mamy drużynę dobrych, w której skład wchodzi młody Ninja i...

nikt inny! Nasz wojak skazany jest bowiem na samotną walkę z siłami, których na nasze (nie)szczęście jest „troszkę" więcej niż jedna sztuka. Skąd się ta brygada wzięła? Ano wyskoczyła z piekielnych czeluści i chce teraz rządzić światem. To chyba typowe...

Mamy do ukończenia 13 obszernych etapów. Momentami robi się ciężko, mimo że gra do trudnych wcale nie należy. Levele sprawiają wrażenie podzielonych na mniejsze części, w których należy wytłuc wszystkich, by otrzymać klucz do bramy pozwalającej opuścić „ring". Denerwujące. Także skoki między latającymi platformami bywają irytujące, lecz jest to już wina ustawienia kamery.

Poziomy są obszerne. Każdy z nich ma inny klimat, a zwiedzać przyjdzie nam na przykład cmentarzysko, nieznaną plażę, szczyty gór, katakumby i oczywiście piekielne czeluście. Na każdym levelu ułożono, w sposób bardzo przemyślany zresztą, wiele power–upów, trochę kasy, za którą można się zaopatrzyć w sklepie (np. w nowy miecz bądź czary), a także checkpointy. Widać, że ktoś spędził nad projektowaniem wędrówki naszego bohatera sporo czasu. Pod koniec każdego etapu czeka na nas oczywiście boss, o którym już za chwilkę.

Nasz wojownik może wykonywać cztery podstawowe „czynności", takie jak skok, rzut sztyletem, posłanie trampka przeciwnikowi bądź załatwienie sprawy po męsku, czyli piąchą. Dodatkowo mamy możliwość puszczenia specjala (trzy możliwości) lub wiązania podstawowych uderzeń w combosy. Reszta czynności, takich jak chociażby zbieranie/używanie kluczy, jest wykonywana automatycznie i dobrze, bo nie musimy sobie tym zaprzątać głowy. Nasze zadanie będzie polegało na eksterminacji przeciwników, a także dosyć częstym skakaniu między przepaściami.

Przeciwnicy są oczywiście głupi jak blondynki i idą na nas ślepo, licząc na przewagę liczebną – marny ich los! Oczywiście autorzy zadbali o to, byśmy nie zasnęli przed telewizorem i przeciwników jest kilkadziesiąt rodzajów w zależności od otoczenia. Czasem mamy do czynienia z bossami, których w grze

NINJA

Shadow of Darkness

zostało umieszczonych szesnastu. Wyglądają całkiem interesująco, ale są po prostu kretynami! Sztylety załatwiają sprawę w mgnieniu oka i nawet ogień z paszczy smoka może sobie...

Po każdym levelu mamy możliwość zajrzeć do sklepu i kupić sobie nową broń, życie lub czary. Czary, czyli specjale, wyglądają efektownie i tak też działają, ale jest ich zdecydowanie za mało. Szczerze mówiąc, to jakoś prawie nigdy nie wydawałem pieniędzy na speciale, wolałem sobie kupić dobry miecz, który przeciwników posyła do piachu w zawrotnym tempie.

Ufff, pozostała nam jeszcze muzyka i efekty dźwiękowe. Muzyka stylizowana na starojapońską bardzo przypadła mi do gustu. Została doskonale dobrana i nie przeszkadza, a jedynie umila rozgrywkę. Z kolei efekty dźwiękowe po prostu są. Cóż może być niesamowitego w krzyku padających samurajów?

Na koniec pozwolę sobie porównać NINJĘ do MEDIEVILA, bo zapewne też was to interesuje. Otóż widać stosunkowo duże podobieństwo między tymi tytułami. Gra się niemal identycznie, jednak MEDIEVIL jest zdecydowanie bardziej dynamiczny. Posiada także lepszą grafikę, muzykę oraz miażdżącą miodność, co czyni z niego zwycięzcę konkursu. NINJA z kolei to gra trochę wolniejsza i bardziej monotonna. Także dużo mniejszy „teatr działania" sprawia, iż pozostaje ona trochę w tyle za produktem SCEE. Tym razem panowie z Sony wygrali.

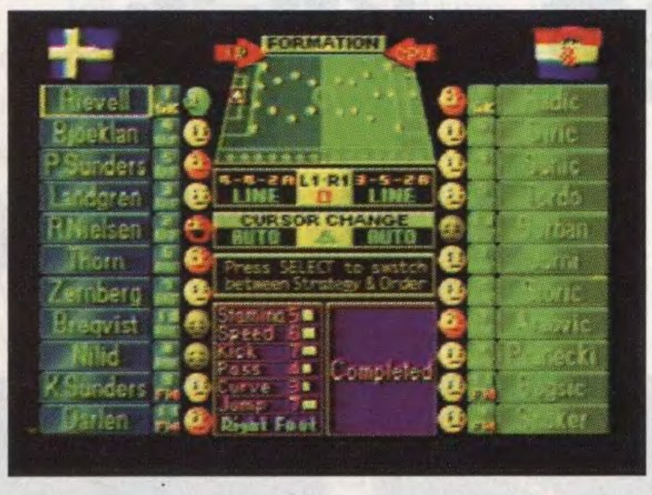
Pozostaje mi jeszcze tylko wyjaśnić kwestię oceny. NINJA: SHADOW OF DARKNESS dostała czwórkę, ponieważ jest to gra od podstaw zaprojektowana, by być średniakiem. Od początku do końca ma się wrażenie, iż autorzy nie zamierzali oddać w nasze ręce wybitnego produktu, a jedynie coś, co pozwoli im złapać trochę grosza i zabrać się za następny średni tytuł... ■

PlayStation

NINTENDO64

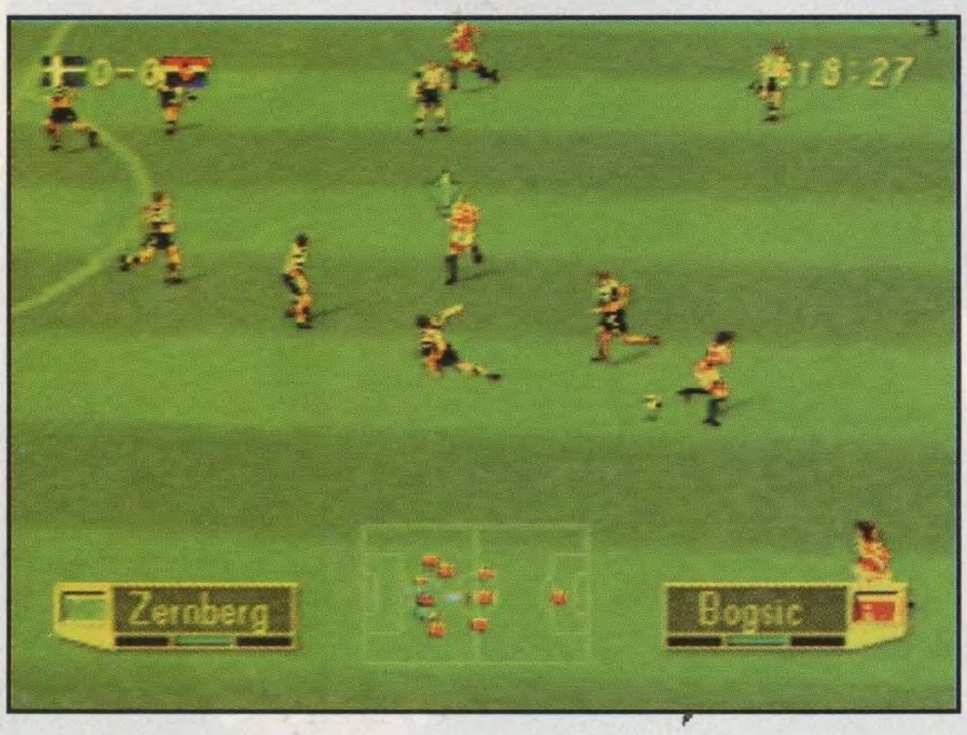
Wydawca:
KONAMI
Produkcja
KONAMI
Termin wydania:
Wrzesień 1998
Liczba graczy:
1-2
Wykorzystuje:
Memory Card
Ocena

Mistrzostwa Świata Francja 98 przeszły do historii - po raz pierwszy żabojady zdobyły puchar, po raz kolejny objawiały się nowe reprezentacje, jak na przykład Chorwacja. Następne Mistrzostwa już za cztery lata, a tymczasem na domowej konsoli zadomowiła się właśnie kolejna odsłona ISS PRO, tym razem z liczbą 98.



LEAGUE RANKING		W	D	L	F	A	Pts	Y.C.	R.C.
1	BRAZIL	14	3	0	51	19	47	2	0
2	ITALY	12	6	1	25	9	42	7	3
3	FRANCE	10	6	3	30	16	36	10	3
4	ARGENTINA	11	3	5	26	26	36	18	2
5	ROMANIA	7	8	4	20	16	29	13	8
6	NETHERLANDS	6	10	3	26	17	28	12	4
7	BULGARIA	6	9	4	26	17	27	11	4
8	NIGERIA	7	6	6	23	20	27	15	4
9	DENMARK	5	10	4	21	19	25	9	3
10	TURKEY	6	7	6	22	22	25	9	3
11	IRELAND	6	2	11	28	39	20	8	1
12	PORTUGAL	4	6	9	11	21	18	15	2
13	S.AFRICA	4	3	12	13	28	15	16	2
14	COLOMBIA	3	5	11	18	26	14	11	3
15	UNITED STATES	2	6	11	15	38	12	7	2
16	IRAN	3	0	16	16	38	9	14	3

Screeny PSX



MIGUEL

Polska wygrywa z Bułgarią, Anglia przegrywa ze Szwecją, Luksemburg pokonuje Czechy – świat piłkarski przynajmniej w Europie staje na głowie. Polska jedenastka pnie się do góry w rankingach – cieszą się zagorzali fani futbolu. Właściciele konsol cieszyć się już mogą podwójnie – na rynku ukazał się INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98. Bez zbędnych zdań – najlepsza, choć nie pozbawiona wad, piłka kopana na PSX i N64!

Japonia – egzotyczny kraj na drugim końcu świata, pełen historii o samurajach, gigantycznych potworach, takich jak Godzilla, miejsce narodzin wszystkich konsol, państwo, gdzie

w pocie czoła skośnoocy programiści z Konami rokrocznie udoskonalają swe produkcje.

W grze mogą brać dwie osoby rozgrywając pojedynki przeciwko sobie bądź grając w jednej jedenastce. Do wyboru, do koloru są tryby: mecz towarzyski, turniej (w tym o mistrzostwo Afryki lub innego kontynentu), liga na opcji treningowej (rzuty rożne, wolne, karne) kończąc.

Pierwsze wrażenie po zetknięciu się z programem to doskonała oprawa graficzna produktu Japończyków – dorównująca tej znanej z produkcji konkurencji spod znaku EA. Gwizdek sędziego, pierwsze kopnięcie gały i kolorowe trybuny zaczynają gorąco dopingować poczynania współczesnych herosów. Pierwsze, co odróżnia ISS od FIFA, to naturalnie poruszający się zawodnicy – oni biegną jak należy, a nie ślizgają się po murawie, jak to ma miejsce w produkcie EA. Za tym idą płynniutkie akcje to z jednej, to z drugiej strony. Zawodnicy biegają jak szaleni, wykonują wślizgi (moim zdaniem trochę za krótkie), dryblują, podają piłkę na wolne pozycje. Animacja jedenastek jest doskonała, sterowanie postaciami także nie nastręcza jakichkolwiek trudności. Gdy będziesz chciał, będą bezpardonowo atakować rywali (za co można dostać kartkę; pokazanie drugiej żółtej – czerwona nie jest pokazywana – oznacza zejście zawodnika z boiska), grać uważnie w defensywie lub jak wiosenna burza gnać do przodu, by serwować przeciwnikom kolej-

ISS PRO 98

ne bramki. Repertuar strzałów jest również bogaty – proste, po ziemi, loby, huknięcia z woleja, nożycami, przewrotką... Największe wrażenie robią jednak bramki, strzały oddane tak zwanym szczupakiem. Robinsonady bramkarzy także nie pozostawiają wiele do życzenia – są po prostu bajeczne. Łatwe piłki nie mają prawa znaleźć się w siatce, choć i tutaj zdarzają się kiksy golkiperów.

System śledzenia akcji przy użyciu różnych kamer również działa bez najmniejszych wad. Jest zawsze tam, gdzie znajduje się piłka, pilnie śledząc jej lot. Prace kamer najbardziej można docenić podczas powtórek po strzeleniu przez jedną ze stron bramki. Bez trudu można zobaczyć, co w chwili oddawania strzału robił obrońca, który właśnie powinien opiekować się strzelcem gola, czy drugi napastnik.

To, co niezwykle ważne jest w ISS PRO, to odpowiedni system ustawienia drużyny na murawie. Gdy nastawisz się na zmasowany atak środkiem placu gry, przeciwnik będzie bezlitośnie kontrował skrzydłami. Zbyt mała lub duża liczba graczy danej formacji wpływa znacząco na przebieg spotkania i na jego końcowy wynik. Po odpowiednim rozmieszczeniu należy wybrać jedną z taktyk – od indywidualnego krycia po długie zagrania na szybkiego napastnika. Gra z konsolowym przeciwnikiem na poziomie trzecim bądź wyższym szybko pozwoli ci wytknąć wszelkie mankamenty ustawienia. Pamiętaj, że w dzisiejszym futbolu liczy się najpierw solidna defensywa, a dopiero później skomasowany, urozmaicony, kombinowany atak.

W całej beczce miodu, jaką zawiera w sobie najnowszy ISS PRO, jest także łyżka dziegciu. Wady ISS PRO, o których trzeba koniecznie powiedzieć, to bezsprzecznie: brak oryginalnych nazwisk zawodników, kiepski komentarz, niedopracowany wygląd stadionów. Do tego dochodzi jeszcze zbyt łatwe manewrowanie zawodnikiem biegnącym na pełnym gazie. Nie można także w dowolnym momencie włączyć powtórki kontrowersyjnej decyzji. Stąd właśnie taka, a nie inna ocena. Nie zmienia to faktu, iż EA ze swoim nadchodzącym FIFA'99 będzie miało ciężką przeprawę, by pokonać produkt Japończów.

Nie stój, nie czekaj, pędź do sklepu i kupuj ISS PRO 98, i graj, graj, graj... Wszak jesienne i zimowe wieczory bywają długie i ciągną się w nieskończoność, a na grę na podwórku będzie trzeba poczekać aż do wiosny. ■

Screeny N64

NINTENDO64

Wydawca:
GT INTERACTIVE
Produkcja
SETA
Termin wydania:
Październik 1998
Liczba graczy:
1
Wykorzystuje:
Rumble Pak
Ocena
4/5

Chopper Attack

Jak często macie okazję pofruwać helikopterem i dobrze się zabawić - niszcząc wszystko na swojej drodze? Dla posiadaczy N64 mam dobrą nowinę. Z Chopper Attack możecie codziennie...

GAMBEAT

Zdawało by się, iż mamy do czynienia z typową strzelaniną, opartą na wyeksploatowanym wątku walki z terrorystami zagrażającymi światu. Od razu przyznam, iż o tym właśnie traktuje fabuła gry, a naszym zadaniem, jako jednego z ośmiu pilotów, jest tak pokierować biegiem historii, by do zagłady świata nie doszło. Proste, nieprawdaż? Każdy z pilotów ma do dyspozycji innego rodzaju kopter. Maszyny różnią się nie tylko ubarwieniem i kolorami, różni je prędkość poruszania się, spalania paliwa, możliwości wykonywania manewrów czy ilość broni, jaką mogą przyjąć „na pokład". Misje, które wykonujemy, mają najczęściej na celu zniszczenie zaplecza technicznego naszych wrogów, jak i ich samych. A ci korzystają zarówno z helikopterów, myśliwców, szybowców, opancerzonych wozów, czołgów, jak i piechoty – dzielnie wygarniającej do nas salwami z karabinów. Na szczęście helikopter wyposażyć możemy w artykuły pierwszej potrzeby, takie jak rakiety krótkiego/dalekiego zasięgu, samonaprowadzające się, miny powietrzne czy też ładunki o dużej sile rażenia, zwane potocznie Nuke'ami.

Przeciwnik bynajmniej nie rzuca w nas grochem. Najczęściej należy się spodziewać rakiet samonaprowadzających i pocisków dalekiego zasięgu. Z jeżdżących tu ówdzie pojazdów opancerzonych wyskakują mali żołnierze (Small Soldiers:), którzy w grupie stanowią siłę ognia mogącą wpłynąć ujemnie na nasz stan zdrowia. Potraktowanie takiej grupy serią rakiet co prawda szybko neutralizuje zagrożenie, często jednak wystawiamy się wtedy na cel większego, szybszego i lepiej uzbrojonego wroga.

Za każdą, wypełnioną zgodnie z zaleceniami dowództwa misję otrzymujemy premię pieniężną. Kasy nie przepuszczamy jednak, jak to robią amerykańscy chłopcy w pubach i kasynach. Całość przeznaczamy na zakup następnej porcji Goodies do helikoptera. Biorąc pod uwagę, że jedna misja to średnio 200–300 wystrzelonych rakiet, jest na co oszczędzać.

Czasem występowały u mnie problemy z dźwiękiem w samej grze, choć na ekranach pomiędzy etapami wszystko grało. Mam nadzieję, iż jest to tylko drobny defekt testowanego egzemplarza, bowiem dźwięki w CA są nieziemsko realistyczne (chociaż z trochę przytłumioną dynamiką przez kompresję sampla). Wystrzeliwane rakiety wybrzmiewają przez jakiś czas po odpaleniu, każdy cel eksploduje inaczej, a mali żołnierze krzyczą histerycznie, unoszeni przez falę wybuchu w powietrze. Prowadzenie koptera nie wymaga posiadania szczególnych umiejętności, ot – sprawdzony sposób rodem z FORSAKEN. Z Rumble Pakiem gra nabiera większej dynamiki (ale tak już jest z każdą grą wykorzystującą ten wynalazek).

CHOPPER ATTACK to bardzo dobra pozycja pośród gorszych i lepszych strzelanin. Szkoda tylko, że autorzy nie pokusili się o stworzenie trybu gry dla dwóch graczy. Byłoby za dobrze... ■

Off Road Challange

NINTENDO64

Wydawca: GT INTERACTIVE
Produkcja: MIDWAY
Termin wydania: Październik 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: Rumble Pak
Ocena: 4/5

Wcisnąć pedał gazu jak najgłębiej, wtulić się w objęcia fotela, popuścić sprzęgło i modlić się o sprzyjający wiatr... Macie ochotę poszaleć?

GAMBEAT

OFF ROAD CHALLANGE to bardzo przyjemnie zrealizowane wyścigi – jedne z lepszych, w jakie grałem. Czyżby kolejny symulator warunków atmosferycznych na trasie przejazdu konwoju ciężarówek? Bynajmniej. ORC to totalnie arcade'owe szaleństwo w wykonaniu terenowych bolidów z podrasowanymi silnikami, oponami i zawieszeniem.

Na początku gry decydujemy, który z czterech dostępnych pojazdów będzie naszym kochanym dzieckiem. Po zdobyciu odpowiedniego poziomu wtajemniczenia uzyskujemy dostęp do dodatkowych wehikułów – najpierw jednak czeka nas szaleńcza zabawa pośród ryku silników, tumanów kurzu i piachu. Człowiek i maszyna, maszyna i człowiek – zabawa ponad wszystko.

Po dokonaniu wyboru (moja ulubiona maszyna to żółty Bajja Buggy) przystępujemy do właściwej części gry (czyt. wyścigów) na jednej z sześciu tras podzielonych według konstrukcji i warunków jazdy oraz zaawansowania i umiejętności tamtejszych kierowców.

Mojave – to najlepsza trasa by potrenować i dopalić swój samochód dzięki zarabianej gotówce (musisz być co najmniej czwarty na mecie) lub zbieranym po drodze skrzyniom ze złotem. Za zarobione pieniążki można podrasować silnik, opony, amortyzatory, dokupić Nitro (dopalacz). Z odpowiednio wyposażonym wozem można rozpocząć szturm na następne trasy. O ile w przypadku tras sklasyfikowanych jako „Begginers" można postawić na 200 metrów przed metą, dzięki dopalaczowi wysunąć się z ósmej pozycji na drugą lub nawet pierwszą, o tyle na trasach dla zaawansowanych (np. Las Vegas) trzeba zacząć stosować inną taktykę.

Podczas szaleństwa na trasach natkniemy się na kilka przydatnych udogodnień. Są to: dodatkowe butle z paliwem do dopalacza (Nitro), podwójna dawka przyśpieszenia (Super Nitro), kask ochraniający naszą głowę podczas wykonywania przedziwnych ewolucji (Helmet) i gotówka (Cash)!

Po pobiciu rekordu prędkości przejazdu danej trasy wpisujemy się na listę najlepszych kierowców danego toru, a gra proponuje nam zachowanie najlepszego czasu „dla potomnych". Jak każda nowoczesna gra, ORC oferuje obsługę Rumble Paka. Co prawda nie doświadczamy takich samych wrażeń jak kierowca w pojeździe, czujemy jednak każde potknięcie, każdą nierówność terenu i każdy zakręt pokonywany ze zgrzytem zawieszenia.

Muzyka taka sobie (solidny rock), dźwięki super! Wyjące maszyny, zgrzyt blachy, warkot zacieranego silnika... Często przy produkcjach tego typu ginie cały sens gry. Wynikiem pracy przesiąkniętego ambicją producenta jest produkt chaotyczny i kiepski. Tak było z WRECKIN CREW i wieloma wyścigami „z jajem". Tym razem, na nasze szczęście, ludziom z Midway udało się stworzyć coś, w co można na ślepo zainwestować pieniążki, nie obawiając się o miodność. Gorąco polecam – najlepsza arcade racing game na N64.

Spróbujcie opcji gry na dwóch graczy – wieczór z głowy. ■

TEST DRIVE 5

Odziany w nowe szaty powraca, by odebrać królestwo niegdyś do niego należące. Pech w tym, że jego zbroja jest nieco uboga, miecz szczerbaty, a tarcza spróchniała...

PlayStation

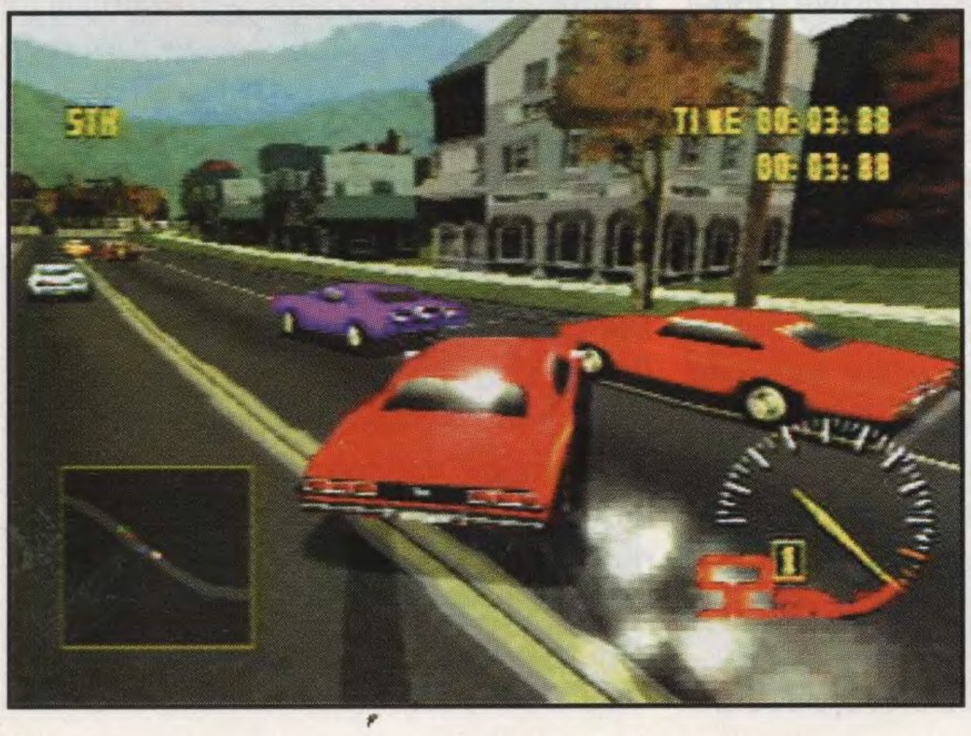
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Produkcja PITBULL SYNDICATE
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: analog, Dual Shock
Ocena

3/5

GAMBEAT

TEST DRIVE swego czasu był jedną z niewielu gier, jakim potrafiłem poświęcić uwagę. Chociaż jego trzy pierwsze wersje szokowały ubogą oprawą graficzną, posiadały w sobie niewidzialną siłę, dzięki której po raz tysięczny siadało się za kółkiem samochodu, by zaliczyć kolejny etap wyścigu. Czy dziś TEST DRIVE 5 potrafi wciągnąć gracza tak jak poprzednie jego części?

Moim skromnym zdaniem, niestety nie. Panowie z Pitbull Syndicate postanowili posklejać kilka pomysłów – wychodząc widocznie z założenia, że wpłynie to pozytywnie na poziom rozgrywki. Na początek ponad 20 aut znanych marek: Jaguar, Aston Martin, Dodge, Chevrolet, Mustang, Nissan, TVR, Pontiac, Plymouth, Ford... i kilka innych. Każda marka jest często firmowana przez dwa lub nawet trzy modele (Chevrolet). Każdy samochód opisany jest niczym nowonarodzone niemowlę – znajdziemy między innymi dane dotyczące maski, silnika, opon, drogi hamowania przy określonej prędkości. Raj dla maniaków, tym bardziej iż postarano się o zamieszczenie mniej lub bardziej wiarygodnych cen owych pojazdów. Różnorodności samochodów dorównuje różnorodność torów. Rozsiane po całym globie, kuszą atrakcyjnymi lokalizacjami. Mnie najbardziej przypadły do gustu: śniegowa trasa Cormmayeur Circuit we Włoszech i niewiarygodnie szybka – Tokyo w Japonii.



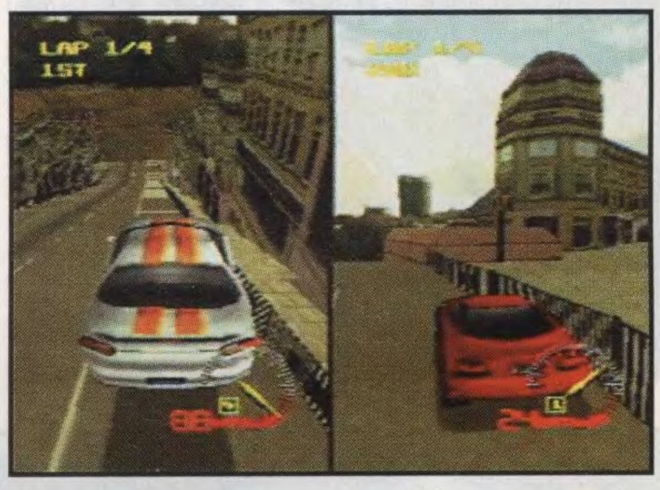
Wpływ na jazdę ma odpowiednie ustawienie przed rozpoczęciem wyścigu parametrów takich jak prędkość, balans hamulców (przód–tył) czy wspomaganie. Często drogą do sukcesu jest odpowiednie prowadzenie wozu – w zależności od nawierzchni. Przepychanki nie są na porządku dziennym, aczkolwiek lekkie stuknięcia i obijanie się jest dozwolone. Jeśli nie wyłączymy „Policjanta" w opcjach gry, to często będzie nam utrudniał życie – zajeżdżając perfidnie drogę.

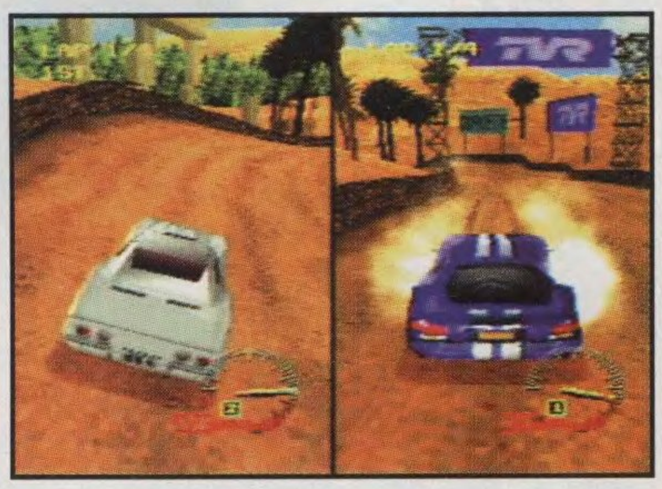
Konstrukcja torów oferuje nam często kilka dostępnych tras. Sama scenografia i budowa torów z jednej strony zasługuje na uznanie – ze względu na pięknie wykonane scenerie w tle, z drugiej razi tragiczne wręcz wykonanie elementów trójwymiarowych, które czasem przypominały mi nieszczęsne konstrukcje z WRECKIN' CREW. Także odbicia i cieniowanie karoserii pojazdów, pozostawia wiele do życzenia.

Oprócz standardowych w wyścigach opcji gry, takich jak Single/2 Players Race czy Cup, pojawiły się dwie interesujące pozycje. Drug Race polega na jak najszybszym przejechaniu określonego odcinka drogi – około 300 metrów – gdzie za przeciwnika mamy komputer lub drugiego gracza. Cop Race przeznaczony jest za to dla lubiących poganiać się z Policją. Ot – odrobina szaleństwa.

Przez całą rozgrywkę przygrywa nam dość ciężka muzyka. Gravity Kills, Junkie XL, Pitchshifter, Fear Factory, KMFDM próbują nadać grze odpowiedni klimat. Myślę, że częściowo im się to udaje...

Czym tak naprawdę jest TD5? Posiada zarówno cechy rasowego arcade-'owego szaleństwa spod znaku Hang On, jak i domieszkę symulacji znaną chociażby z GT. Pech w tym, że takie mieszanki niezbyt dobrze smakują. Pograć można. ■





Contra Adventure

Po tej grze spodziewałem się bardzo wiele. Długo czekałem na tę strzelaninę, wierząc, że Konami znowu uderzy hitem. Niestety, zawiodłem się. Zresztą przeczytajcie recenzję

Wydawca: KONAMI
Produkcja APPALOOSA
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock
Ocena

NOL

THE CONTRA ADVENTURE jest kontynuacją znanej i lubianej serii shooterów zrobionych przez Konami. Standardowy widok „z boku pod kątem", wielki gun w ręce bohatera oraz masy przeciwników czekających na eksterminację to charakterystyczne cechy tych gier. Zawsze charakteryzowały się one stosunkowo średnią oprawą graficzno–muzyczną, lecz posiadały takie „coś", czego inne tytuły mogły im tylko pozazdrościć.

Biorąc do ręki najnowszy „hit" jednej z moich ulubionych firm, niemal czułem, że kilka kolejnych nocek mam z głowy. Czy tak się stało w rzeczywistości? A czy myślicie, że wam to teraz powiem? Dobra, Hunter, powiem im, w końcu to nie The X–Files...

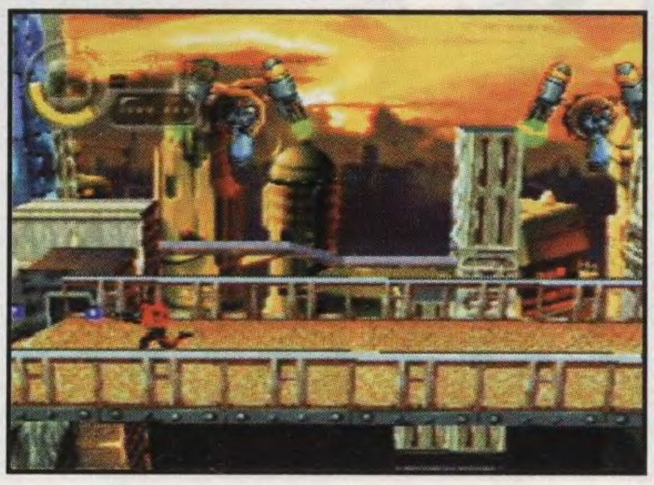
Pod względem wizualno–dźwiękowym gra prezentuje się całkiem średnio, nawet gorzej niż średnio. Intro to śmiech pod budką z piwem, a menu tytułowe przypomina mi czasy Atari. Nasz komandos, mimo że porusza się w trójwymiarowym świecie, to sam jest płaski jak deska i, niestety, potrafi biegać tylko w lewo lub prawo. Tekstury wykorzystane do budowy poziomów są z lekka monotonne, a eksplozje wyglądają po prostu beznadziejnie. Fajnie patrzy się na lecące w kierunku przeciwników naboje. Zostały zrobione na podobieństwo tych znanych nam z gier na Commodore 64. Ale spoko, levele pseudo 3D są jeszcze do wytrzymania. Dopiero gdy zobaczycie CONTRĘ w trybie TPP, możecie powiedzieć, że na PSX też można zrobić wstrętną grafikę. No comment. Wracając do przeciwników, można o nich tylko tyle powiedzieć, iż są wykonani beznadziejnie i budzą wyrazy politowania.

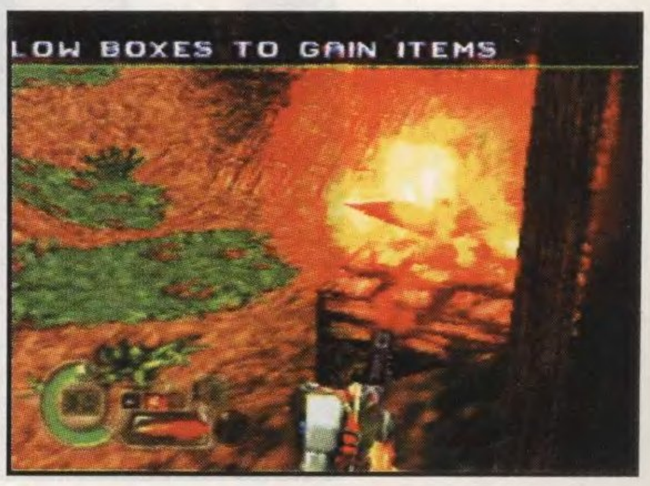
Zastanawiając się nad efektami dźwiękowymi i muzyką w CONTRZE, muszę z radością stwierdzić, iż na Atari takich dźwięków nie było. W zasadzie to były lepsze, a zważywszy na fakt, że ten miły poniekąd komputerek od kilku dobrych lat na rynku nie egzystuje, trzeba powiedzieć jedno: efekty dźwiękowe sux!

Z kolei muzyka nie jest ani Hip–Hopem, ani Punkiem lub Hardcorem, więc nikt z nas nie jest zadowolony. Soundtrack, jeżeli można tak to „coś" nazwać, to typowa muza sprzed siedmiu lat. Na szczęście nie denerwuje aż tak bardzo.

Drodzy czytelnicy! Pamiętajcie jednak, że gra może mieć słabą grafikę i dźwięk, ale za to może tryskać miodem na lewo i prawo (vide Tetris). Tak też pomyślałem sobie o CONTRZE na początku i upierałem się przy tym przez kilka dni, nie mogąc ukończyć pierwszego levelu nawet na najniższym poziomie trudności. No, może przesadzam, ale było to naprawdę cholernie trudne. Muszę jednak przyznać, że pierwszy poziom bardzo mnie wciągnął. Był wykonany w starym stylu i posiadał właśnie owe „coś". Niestety, drugi etap został wykonany w konwencji TPP (podobnie jak dalsze cztery) i według mnie gra tylko straciła na tym pomyśle. Nie udało się po prostu przenieść klimatu destrukcji w trzeci wymiar, a co gorsza, autorzy wpadli w rutynę, przez co skończyłem moją zabawę z CONTRĄ na piątym etapie. Grać dalej nie miałem nerwów ani ochoty...

CONTRA to przykład na to, jak można zepsuć wspaniałą grę. Konami, jak mogliście popełnić takiego gniota!!! Wstyd... ■





PlayStation

Wydawca:
ELECTRONIC ARTS
Produkcja
EA SPORTS
Termin wydania:
Październik 1998
Liczba graczy:
1-4
Wykorzystuje:
Memory Card, Dual Shock
Ocena

7,5

Panowie i Panie, oto EA Sports obdarowało nas kolejnym NHL'em, tym razem z cyferką 99 w tytule! Zarwałem na testowaniu tej gierki kilka pięknych nocek i muszę stwierdzić, że nigdy jeszcze grając w konsolowego hokeja nie bawiłem się tak dobrze.

NHL 99

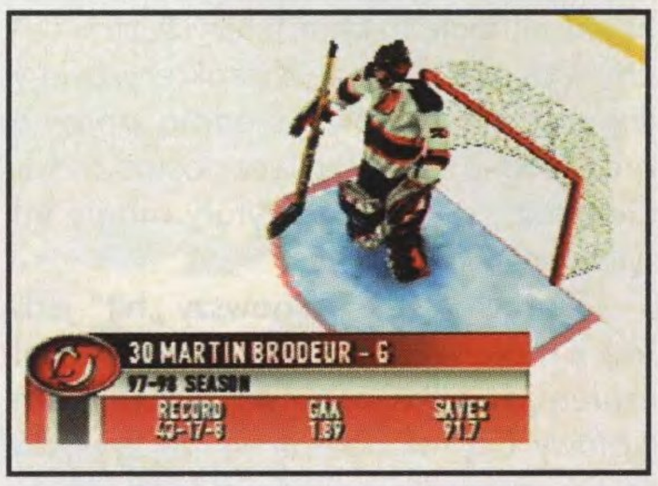
NOL

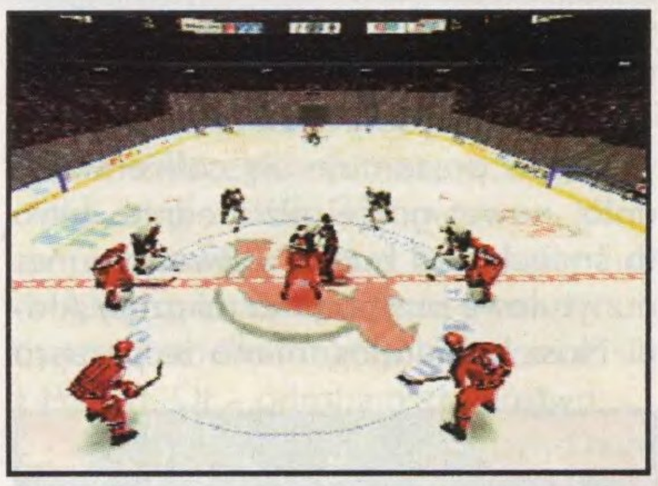
Przygrywa wolna muzyka, widzimy piękne akcje, także w zwolnionym tempie. Nagle naszym oczom ukazuje się logo NHL 99, a kiedy efektownie eksploduje, widzimy ultra szybkie filmiki okraszone ultraszybką muzyką. Oczywiście mocną muzyką! Totalny odjazd – tak dobrego intra nie oglądałem już od dawna!

Na lodowisko wychodzą dwie ekipy. Po odśpiewaniu amerykańskiego i kanadyjskiego hymnu zaczyna się mecz. Gwizdek sędziego przerywa ciszę i jeeest! Krążek przejmuje Gretzcki! Porusza się z niesamowitą prędkością, widownia skanduje, zawodnik mija ostatniego obrońcę, bramkarz nie ma szans... Tak, drodzy kibice! Taki jest właśnie NHL 99 – szybki, piękny i niesamowicie miodny. Oprócz standardowych opcji i czaderskiej muzyki w menu (wreszcie i do NHL'a wkradły się ostre, gitarowe rify – chwała twórcom, faceci czują klimat!) mamy możliwość włączenia Dual Shocka, o którym zapomina się podczas meczu. Gra jest tak zajmująca, że nie zastanawiamy się nawet, czy Dual drga czy nie. Można za to używać analogowych gałek, dzięki którym, przynajmniej mnie, grało się znacznie lepiej.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, jest poprawiona grafika. Motion capture został jeszcze lepiej wykorzystany. Zawodnicy sprawiają wrażenie bardziej dopieszczonych, nawet sędzia nie zachowuje się jak byle sztywniak! Także powiększono krążek, który teraz jest zdecydowanie lepiej widoczny na tafli lodu. Zawodnicy podczas meczu poruszają się bardzo fajnie. Nie dochodzi do bezsensownych kolizji, które czasem miały miejsce w poprzednich edycjach NHL'a. Animacja jest wyświetlana ultrapłynnie, nie szwankuje też scrooling ekranu, chociaż czasem miałem wrażenie, jakby coś skoczyło; na szczęście takie „ekscesy" występowały bardzo rzadko. Taka jest prawda: oprawa wizualna stoi na najwyższym poziomie.

Dla niewtajemniczonych w „arkana" NHL'a powiem co nieco o sterowaniu. Gra się głównie na czterech podstawowych przyciskach. Mamy możliwość podania, strzału na bramkę przeciwnika, przy czym im dłużej przytrzymamy „fire", tym mocniej uderzymy w krążek (wy-





świetlana jest nawet prędkość, z jaką leci!). Możemy też przyspieszać, wykonać specjalny strzał lub zablokować krążek własnym ciałem. Oczywiście w obronie wszystko wygląda inaczej, lecz do tego bez trudu sami już dojdziecie. Dodatkowe przyciski służą do zmieniania taktycznych ustawień podczas meczu.

Komentator jest rewelacyjny! Maksymalnie jara się każdą akcją, a jego teksty praktycznie nie ulegają powtórzeniom. Także o muzyce muszę wyrazić się w samych superlatywach. Jestem mile połechtany, gdyż kocham gitarowe rify we wszelkiego rodzaju gierkach, a akurat do tak męskiej gry, jaką jest hokej (jak to mawia mój tata) pasują one idealnie.

Podsumowując NHL 99, powiem tylko, że jest to najlepszy hokej, jaki wyszedł na konsolę i każdy fan tego sportu powinien go w swojej kolekcji mieć. Basta! ■

Libero Grande

Na ile sposobów można przyrządzić daną potrawę, aby ta wciąż była jadalna? Pośrednio na to pytanie odpowiadają programiści z Namco...

PlayStation

Wydawca: SONY
Produkcja: NAMCO
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1-2
Wykorzystuje: analog, Memory Card
Ocena 4/5

TEG

Konsolowe (jak i komputerowe) piłki nożne od niepamiętnych czasów dzielą się na dwie grupy: gry zręcznościowe i managery. LIBERO GRANDE, mimo iż podchodzi pod zręcznościówki, tak naprawdę jest zupełnie nowym spojrzeniem na tę dyscyplinę sportu. Wielkim nowum, decydującym o tym, że gry tej nie ma właściwie do czego porównywać, jest fakt, iż gracz zamiast całą drużyną może kierować TYLKO jednym zawodnikiem!

Do wyboru autorzy przygotowali zestaw kilkudziesięciu piłkarzy opatrzonych stosownymi charakterystykami (siła strzału, drybling, szybkość). Co prawda nie ma tam znanych nazwisk (Co? Namco nie miało „kapuchy" na zakup praw?), jednak pieczołowicie przygotowane zdjęcia obrazujące fizjonomię każdego z zawodników całkowicie przeczą temu, co możemy wyczytać. Nie ma wątpliwości, że Alfred Shaffer, to tak naprawdę Alan Shearer, a Zenon Zadkine, to nie kto inny jak Zinedine Zidane.

Po wyborze ulubionego piłkarza przychodzi czas na decyzję, w jakim rodzaju rozgrywek wystartować. Opcja, od której każdy początkujący gracz powinien zacząć, to „Competitions 9". Jest to swego rodzaju modyfikacja klasycznej opcji treningowej. Różnica polega tu na tym, że ćwicząc poszczególne elementy z rzemiosła piłkarskiego (rzuty wolne, rzuty karne, strzały z woleja, dryblingi etc.) natychmiast gracz rozliczany jest z uzyskiwanych efektów, a liczba zdobytych punktów decyduje o zajęciu konkretnego miejsca. Dopiero, gdy będzie to jedno z trzech miejsc na podium, gracz może zacząć myśleć o kontynuowaniu zabawy w ramach bardziej zaawansowanych opcji: pojedynczego meczu, rozgrywek ligowych czy pucharowych. Tutaj zabawa przebiega już w sposób standardowy (biegamy, kopiemy, strzelamy), z tą poprawką, iż kamera koncentruje się tylko i wyłącznie na poczynaniach jednego, wybranego przez gracza zawodnika, a reszta drużyny... musi sobie jakoś dawać radę sama.

Pod względem grafiki LIBERO GRANDE wypada całkiem okazale. Engine gry (ogólny wygląd oraz animacja zawodników) w znacznym stopniu przypomina ten, którego użyła firma Gremlin w ACTUA SOCCER 2. Oprawa dźwiękowa jest jeszcze lepsza od wizualnej. Bardzo dobre odgłosy związane z walką na boisku (zagrania bark w bark, operowanie piłką) oraz żywiołowe reakcje publiczności tworzą wspaniały klimat znany każdemu prawdziwemu sympatykowi tej dyscypliny sportu. Szczególnie podoba mi się pomoc publiczności przy wykonywaniu rzutów rożnych czy bramkowych – charakterystyczne „uuuuuuuUU".

Wow – zakrzykną jedni, buu – zaryczą drudzy. Kto ma rację? Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Z jednej strony możliwość kierowania tylko jednym zawodnikiem zwiększa znacznie realizm rozgrywki oraz powoduje, iż gracz łatwo może wczuć się w rolę wielkiego piłkarza, lecz z drugiej strony w poważny sposób ogranicza jego rolę na boisku, a także negatywnie wpływa na szybkość akcji. Wygląda na to, że nowatorski pomysł ludzi z Namco skutecznie podzieli miłośników gier sportowych (tak jak ekran przy grze na 2 osoby). ■

PlayStation

Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Produkcja SQUARESOFT
Termin wydania: Listopad 1998
Liczba graczy: 1
Wykorzystuje: Memory Card, analog
Ocena

4+/5

Po kilku miesiącach oczekiwania ukazała się wersja palowska kolejnego hitu ze stajni Square Softu, będącego połączeniem najlepszych cech Resident Evil i Final Fantasy VII.

KONSOLITE

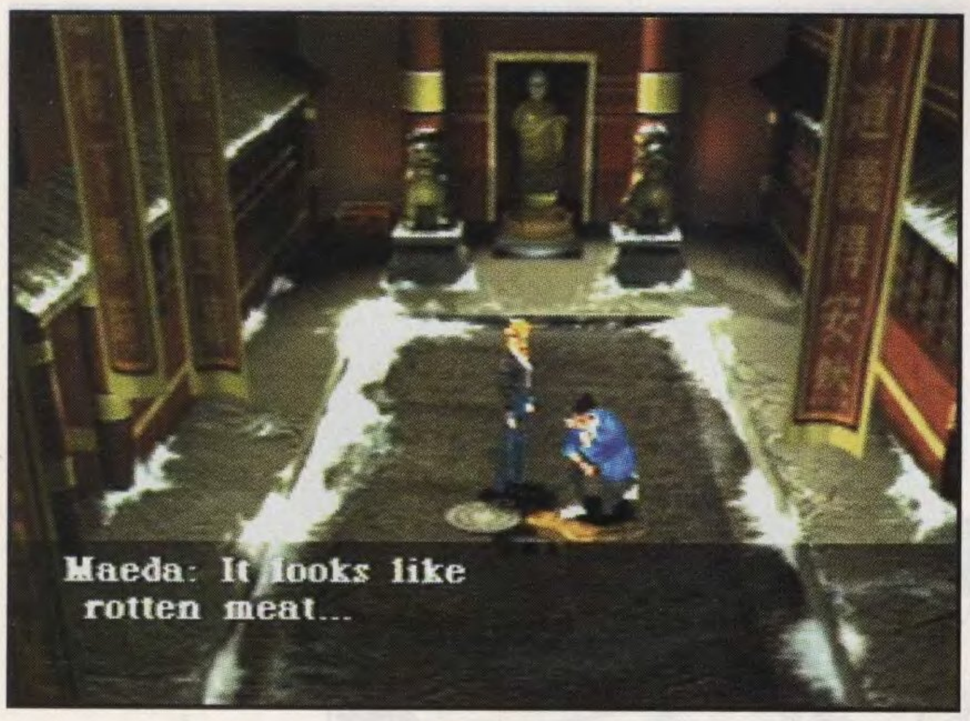
Ta gra ma Klimat przez duże „K". Widać go już w znakomicie wyrenderowanym intro, które w konwencji informacyjnego flashu odkrywa przed nami świat nowych dróg ewolucji. I pokazuje, dokąd mogą one prowadzić.

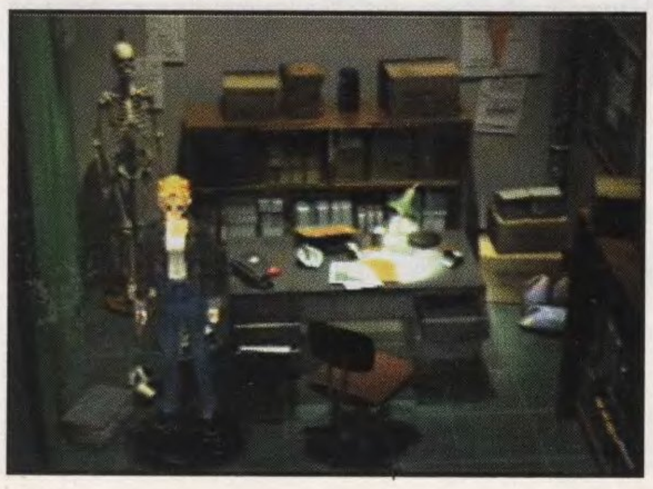
Bohaterką gry jest młoda policjantka Aya Breya. Jest seksowną blondynką o figurze, której nie powstydziłaby się najlepsza hollywoodzka aktorka. I te jej cudowne zielone oczy... Podczas gry poznajemy nie tylko możliwości jej zwinnego, wygimnastykowanego ciała, ale również osobowość – poprzez przedstawione w fabule wspomnienia, ukazane uczucia, emocje i lęki. Dzięki temu bardzo łatwo nam się z nią zaprzyjaźnić, traktować jak bardzo bliską osobę (uwaga – dziewczyny mogą być zazdrosne!). Nie ukrywam, że Aya bardzo przypadła mi do gustu, jak żadna inna bohaterka gry (przy niej Lara sucks).

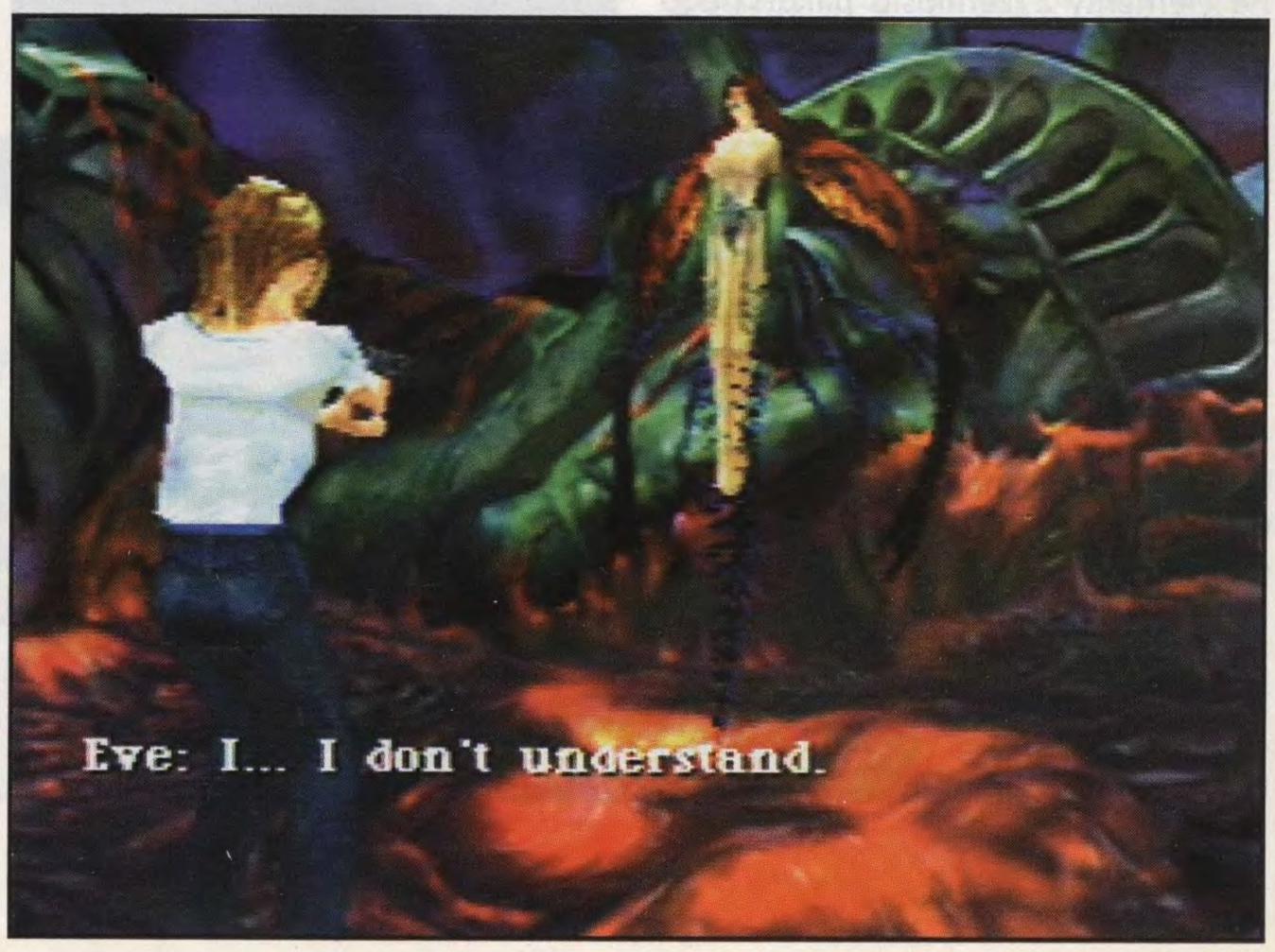
Pewnego razu Aya, jak każda normalna kobieta, postanowiła wybrać się do opery ze swoim narzeczonym. Jednak najwyraźniej duch świąt Bożego Narodzenia zrobił sobie wtedy wolne, bo oto już w pierwszych minutach przedstawienia cały świąteczny nastrój prysł, kiedy nagle ludzie na widowni zaczęli z niewiadomych przyczyn stawać w płomieniach. Wybuchła panika, ostatni żywi jeszcze widzowie uciekli, a na zgliszczach została tylko Aya, która – jak na policjantkę przystało – zachowała zimną krew i postanowiła dotrzeć do sedna sprawy. I jeszcze ktoś – tajemnicza śpiewaczka, której zimne oczy odbijały żar zwęglonych szczątek ludzkich...

I tak się zaczyna ta cała niesamowita przygoda, na którą składa się sześć dni z życia Ayi, sześć dni nieustającego horroru, które na długo zapadną jej w pamięć – jak mówi nam o tym ona sama, gdy ukończymy dzień pierwszy. I nie myli się, bowiem każdy z tych dni jest naprawdę niesamowity i przerażający. Spotykamy zmutowane zwierzęta, straszliwe stwory, z którymi musimy walczyć, dowiadujemy się też coraz więcej coraz bardziej dziwnych rzeczy, zgłębiając świat psychiki Ayi. Wszystko pięknie, ale niestety, te sześć dni przy odrobinie samozaparcia da się ukończyć w dwa dni (mnie ukończenie pierwszej wersji zajęło niecałe 8 godzin). Na szczęście, niejako dla osłody, twórcy ze Square Softu dodali do gry tzw. wersję EX, która na jakiś czas przedłuży rozrywkę.

O ile występujące w PE napięcie, nastrój grozy i tajemniczości, czyli po prostu klimat można porównać do tego z serii RESIDENT EVIL, o tyle system walki to lekko zmodyfikowany ATB (Action Time Battle), znany nam doskonale z FINAL FANTASY VII. Osobom nie wtajemniczonym wyjaśniam na czym polega ATB – nasza postać ma tzw. Action Time, czyli dostępny czas, w którym może wykonać swój ruch. Jednak skorzystać z niego może tylko wtedy, gdy







PSX

naładuje się jego wskaźnik, natomiast gdy czekamy, przeciwnik zwykle nas atakuje. Na szczęście w PE nie jesteśmy bezbronni, ponieważ możemy w tym momencie robić uniki przed atakami przeciwnika (to jest ta innowacja w ATB) i na tym polega tu cała zabawa.

W FF7 za efekty magiczne odpowiadała materia. Tu natomiast magiczną siłę bohaterka znajduje wewnątrz siebie, a ściślej mówiąc w mitochondriach (jeśli nie wiecie co to jest, sprawdźcie w encyklopedii), które u Ayi ewoluują, otwierając przed nią coraz to nowe możliwości. Pierwsze zdolności są, można powiedzieć, standardowe, jak np. odnawianie energii czy likwidacja zatrucia, lecz w miarę zdobywania punktów doświadczenia dochodzą kolejne, coraz silniejsze i to zarówno defensywne, jak i ofensywne. A gdy już zdobędziecie Liberate... nie, nie będę wam psuł zabawy.

Graficznie gra prezentuje się znakomicie. Doskonale wyrenderowane scenerie, o wiele lepiej niż w przypadku FF7 czy też RE, dodają grze realizmu. Menażeria przeciwników jest bogata i peł-

na „smakowitych" obrzydliwości. Wygląd przeciwników cechuje się dobrym wykonaniem i ciekawym projektem, poczynając od szczura w operze (jak to brzmi!), na Eve z Chrystler Building kończąc. Natomiast animacje w grze biją wszystko, co było do tej pory. Wszystko jest zrobione z taką dbałością o szczegóły, że po prostu zapiera dech w piersiach. To, co dane było nam widzieć w FFVII jest niczym w porównaniu z tym, co widzimy w PE. Efekty zdolności Ayi i jej przeciwników porażają nasze zmysły feerią barw i harmonicznie brzmiących odgłosów.

Oprawa muzyczna, podobnie jak w niemal wszystkich produkcjach Squa-

re Softu jest na medal. Wszystkie melodie łatwo wpadają w ucho i na długo zapadają w pamięć; właściwie można ich słuchać tylko dla nich samych. Efekty dźwiękowe także są znakomite. Wszelkie odgłosy chodzenia, strzelania, przeładowywania broni itp. zostały zrobione profesjonalnie. Są po prostu bardzo realistyczne (może nawet za bardzo).

PARSIVE EVE to kolejny produkt uświadamiający mnie i innym, że Square Soft to bezapelacyjnie druga najlepsza firma (na pierwszym miejscu znajduje się Namco ze swoimi znakomitymi konwersjami) pisząca gry na szarą maszynkę firmy Sony. Połączenie klimatu grozy i tajemnicy z świetnym systemem walki i bardzo dobrą fabułą sprawia, że PARASITE EVE to tytuł, który powinien znaleźć się na naszej półce obok PSX–owej klasyki.

Niestety, obniżam ocenę o punkt – gra jest po prostu zbyt krótka. ■

Parasite Eve

PARASITE EVE to gra niezwykle piękna i twórcza, o czym pisał już Konsolite parę stron wcześniej. Niektórym jednak ukończenie jej może sprawić problemy. Dlatego specjalnie dla tych osób przygotowaliśmy poniższy mega–poradnik. Tylko taka prośba... Nie przechodźcie gry z opisem na kolanach i padem w dłoni. Popsujecie sobie całą zabawę, a przecież nie o to chodzi, prawda?

Powodzenia życzą: dr Baton & Konsolite

To, o czym powinieneś wiedzieć:

Junk, czyli tak zwany złom – na początku będzie tylko zajmował miejsce w inventory, ale jeżeli dasz Wayne'owi odpowiednią ilość złomu, to dostaniesz specjalną broń.

Odnowa energii – istnieją dwa sposoby na regeneracje energii, pierwszy z nich to picie napojów, drugi to korzystanie z PE (patrz niżej). Na początku lepiej używać buteleczek, by nie zajmowały ważnego miejsca, a później w zależności od potrzeb PE lub napojów.

Tools, czyli narzędzia – dzięki nim będziesz mógł podnieść statystyki swojej broni i pancerza. Istnieją dwa typy narzędzi: zwykłe i specjalne. Pierwszy typ pozwala nam na przenoszenie statystyk z innych broni, niestety po takim zabiegu broń/pancerz zostają usunięte. Drugi typ pozwala nam na przeniesienie lub usunięcie danego parametru bez straty przedmiotu, z którego dany parametr został przeniesiony.

Parasite Energy – w miarę rozwoju twojej postaci, PE będzie ewoluowało, pozwalając korzystać z nowych przydatnych zdolności, jak np. odnowa zasobów energii czy leczenie zatrucia. Oto lista wszystkich zdolności, jakie twoja postać powinna zdobyć podczas gry. W nawiasach znajduje się poziom zaawansowania, na którym zdobywasz daną zdolność.

Heal 1 (1) – odnawia zasoby energi o 30HP
Heal 2 (11) – odnawia zasoby energi o 60HP
Heal 3 (22) – odnawia zasoby energi o 280HP
Detox (9) – usuwa efekty trucizny
Medic (28) – usuwa wszelkie nienaturalne objawy (oślepienie itp.)
Barrier (13) – tworzy osłonę przed atakami przeciwników
Energy Shot (15) – strzał energetyczny, którego siła zależy od ilości PE
Scan (4) – wykrywa ilość energii oraz słabe punkty u przeciwnika
Slow (7) – spowalnia przeciwnika
Haste (20) – twoja postać porusza się szybciej
Confuse (17) – zmylenie przeciwnika
Gene Heal (25) – regeneruje energię, dopóki nie wyczerpie się PE
Preraise (30) – zmartwychwstajesz, jeżeli zginiesz
Full Recover (32) – odnawia całe zasoby energii i jednocześnie leczy ewentualne zatrucie
Liberate (33) – zamieniasz się w anioła i uderzasz przeciwnika siedem razy (każde uderzenie zabiera od 200 do 600 punktów energi, w zależności od poziomu zaawansowania postaci).

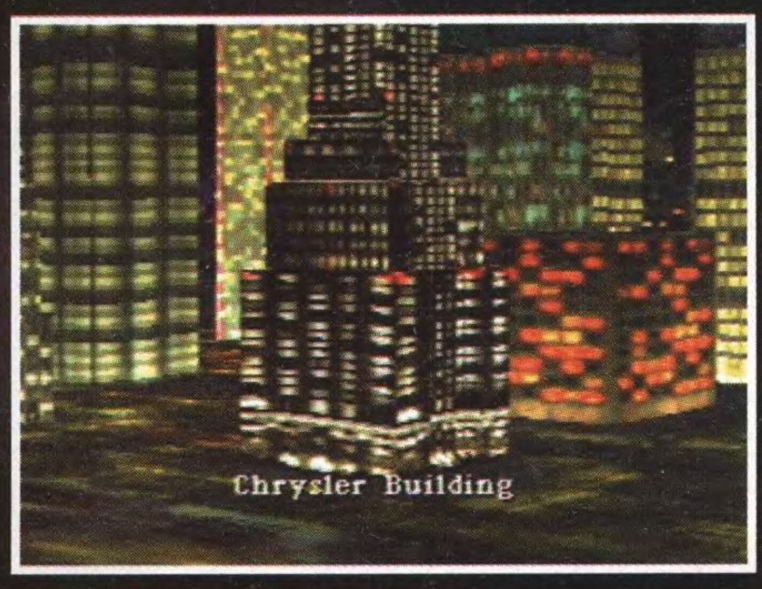
DZIEŃ 1 – RESONANCE

LOKACJA: CARNEGIE HALL
Broń do znalezienia: P220 Handgun
Pancerz do znalezienia: N Protector

Gdy tylko rozpocznie się gra, udaj się do środka opery. Obejrzyj przedstawienie po czym udaj się na scenę po schodach i porozmawiaj z aktorką. Wywiąże się walka.

Pierwsze wcielenie Evy:
40 punktów życia
Strategia: niepotrzebna

Gdy Eve – tak nazywa się ów niewinna aktoreczka – łyknie dostateczną ilość pocisków bądź uderzeń, będziesz mógł z nią porozmawiać. Po rozmowie Eve ucieknie na dół. Idź za nią. Podejdź do dziury w ziemi i zobacz, co możesz zrobić. W tym momencie na miejsce przybędzie policja (jak zawsze na czas, he he). Możesz zeskoczyć na dół bądź też opuścić teatr. Jeżeli wyjdziesz, ujrzysz lekarza i dwóch policjantów. Porozmawiaj z lekarzem, to cię uleczy, jeżeli odniosłeś jakiekolwiek obrażenia podczas walki z Eve. Następnie porozmawiaj z gliniarzami. Jeden z nich da ci amunicję do twojego pistoletu. Możesz porozmawiać z nim 10 razy. Za każdym razem da ci kolejną porcję pocisków. Wróć do dziury. Obok niej znajduje się skrzynka, otwórz ją a dostaniesz Medicine 1. Wskocz do dziury. Zobaczysz małą dziewczynkę, która zaśmieje się i ucieknie. Udaj się w tym samym kierunku, w którym poszła. Gdy otworzysz drzwi, udaj się na lewo i dalej idź cały czas prosto. Jeśli spróbujesz otworzyć któreś drzwi, okaże się, że prawie wszystkie są pozamykane. Idź na północ i rozwal szczura zmutowanego przez Eve. Na następnym screenie wejdź do pierwszych drzwi po lewej stronie. Otwórz trzecią szafkę od lewej i zgarnij kolejne Medicine 1. Opuść pokój i udaj się do tego po przeciwnej stronie. Spotkasz się z Clownem, który opuści pokój. Chwilę po tym usłyszysz jego krzyk. Otwórz drugą szafkę i weź amunicję. Opuść pokój i dojdź do końca głównego korytarza. W pokoju po lewej przeszukaj spalonego gościa. Jeśli będzie leżał na ziemi,



a przetrwania

zrób to jeszcze raz i weź od niego Theater Key. Przy kostiumach znajduje się skrzynka. Otwórz ją, a dostaniesz Medicine 1. Możesz nagrać grę, używając telefonu stojącego na biurku. Wróć do holu, idź na południe i wejdź do pierwszych drzwi po lewej stronie. Zgarnij amunicję z szafki, obejrzyj biurko i przeczytaj pamiętnik. Weź Rehearse Key i wyjdź z pokoju.

W pomieszczeniu na przeciwko weź amunicję z szafki. Jeśli pogadasz z papugą, będziesz musiał z nią walczyć. Opuść pokój i pozwiedzaj resztę pomieszczeń. Udaj się do dwuskrzydłowych drzwi na końcu korytarza. Zobaczysz Eve grającą na pianinie. Jej ciało ulegnie transformacji, po czym po raz kolejny będziesz musiał z nią walczyć.

Drugie wcielenie Evy:
80 punktów życia
Strategia: poczekaj, aż Eva będzie atakować promieniami; staraj znaleźć się pomiędzy nimi i wtedy atakuj.

Po walce udaj się do kanałów poprzez dziurę za pianinem.

LOKACJA: HALL SEWERS
Broń do znalezienia: M1911A1 Handgun
Pancerz do znalezienia: KV Vest 1

Pędź cały czas naprzód. Obok schodów znajduje się skrzynka, w której znajduje się M1911A1 Handgun. Wejdź po schodach na górę. Będziesz tu walczył z dwoma szczurami. Niby zwykła walka, lecz jeżeli ją wygrasz, otrzymasz 2 Revive (przywraca życie). Zejdź na dół i znowu grzej naprzód. Znów zobaczysz małą dziewczynkę, która ucieknie. Zanim za nią pogonisz, sprawdź lewy górny róg w poszukiwaniu skrzynki (Medicine 1 lub amunicja). Sprawdź prawy górny róg również w poszukiwaniu skrzynki. (Offense +1, a jeśli masz szczęście to nawet +2 – jakieś 20% szans). Teraz pójdź w dół i znajdź tajne przejście na wschodniej ścianie. Będą tam skrzynie zawierające (oczywiście w zależności od szczęścia) amunicję, Cure–P, PE +1 lub Range +2 i Offense +1 lub Offense +2. Teraz głównym tunelem za dziewczynką. Zobaczysz zamkniętą bramę. Możesz nagrać grę. Naciśnij guzik i przejdź przez bramę. Znowu spotkasz się z Eve. Tym razem nie będziesz z nią walczył. Zostawi dla ciebie zmutowanego aligatora.

Zmutowany Aligator:
ogon 80 punktów życia
głowa 120 punktów życia
Strategia: najpierw musisz atakować ogon, a dopiero później głowę. Gdy atakujesz ogon, uważaj na pociski i na ciosy łapą. Atakując głowę, musisz uważać tylko na ognisty oddech. Staraj się trzymać na dystans.

Gdy się z nim rozprawisz, Aya opuści Carnegie Hall. I to tyle, jeśli chodzi o dzień pierwszy.

DZIEŃ 2 – FUSION

LOKACJA: NYCPD 17th Precinct
Broń do znalezienia: M16A1 Rifle
Pancerz do znalezienia: CM Vest 1

Dzień rozpoczynasz w komisariacie. Pogadaj ze wszystkimi. Od Bakera dostaniesz Mod Permit. Jak tylko odzyskasz kontrolę nad Ayą, opuść biuro Bakera i udaj się do miejsca, w którym rozpoczynałeś dzień. Na jednym ze stołów znajduje się telefon. Możesz nagrać grę, jeśli chcesz. Opuść pokój i wyjdź do hallu. Pierwsze drzwi po twojej lewej zaprowadzą cię do pomieszczenia z szafkami. Otwórz drugą od prawej i weź CM Vest 1. Otwórz czwartą od prawej i weź Medicine 2 lub Cure–P. Opuść pokój.

Z powrotem do głównego hallu, idź w górę, po schodach w dół i otwórz drzwi po lewej. Otwórz pudełko po prawej i weź Tool. W pomieszczeniu znajduje się również skrzynka z Medicine 1. Zauważ, że pudełko odnawia się za każdym razem, gdy opuścisz posterunek. Możesz wychodzić i wracać do woli i również do woli możesz zbierać Medicine 1! W trzecim i czwartym dniu to pudełko będzie zawierało Medicine 2. W dniu 5. – Medicine 3. Procedura jak wyżej. W narożniku znajduje się również pudełko – z amunicją (Dzień 2.: +6, Dzień 3. i 4.: +15, Dzień 5.: +30).

Pogadaj z gościem za narożnikiem. Torres da Ci M161A1 Rifle. Poprosi cię o Mod Permit. Jeśli spełnisz jego prośbę, doda on do jednej twojej broni dodatkowy slot. Nie musisz robić tego teraz. Jak skończysz gadać z Torresem, Wayne wytłumaczy ci, jak podrasowywać broń i pancerz. Opuść zbrojownię i wracaj na górę po schodach. Idź na północ do schodów. Zobaczysz tam małego chłopca – syna Daniela. Jak chłopiec sobie pójdzie, wracaj do biura Bakera. Pogadaj z nim. Baker powie ci o konferencji prasowej. Niezależnie od wszystkiego, musisz w niej uczestniczyć. Potem automatycznie znowu znajdziesz się w biurze Bakera. Po rozmowie wyjdź z biura i udaj się do pierwszych drzwi po prawej stronie. Teraz opuść komisariat.

LOKACJA: AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY
Broń do znalezienia: brak
Pancerz do znalezienia: brak

Teraz kolej na rozmowę z profesorem Klampem. Udaj się do muzeum, strażnik nie będzie robił problemów i wpuści cię do środka. Pójdź za Danielem po schodach. Strażnik każe ci wpisać się na listę. Podejdź do biurku w środku pomieszczenia i wpisz się. Teraz wejdź po schodach i udaj się do drzwi przy, których jest Daniel. Po rozmowie z Klampem wróć na komisariat.

LOKACJA: N.Y.P.D. 17th Precinct
Broń do znalezienia: brak
Pancerz do znalezienia: brak

Na posterunku udaj się za Danielem, potem w górę przez hall, wejdź do pokoju po prawej. Po rozmowie biegnij za Danielem do wyjścia. (Wcześniej dostaniesz MOD PERMIT, z którego możesz zrobić właściwy użytek w magazynie broni.)

LOKACJA: CENTRAL PARK
Broń do znalezienia: M9 Handgun lub P8 Handgun, M203 Grenade Launcher
Pancerz do znalezienia: SP Vest 1, SV Vset 1

Wejdź do parku, przy samochodzie nagraj grę. Idź ścieżką na południe. Potem idź w prawo. W północnej części poszukaj ukrytej skrzynki. (Amunicja +6 lub Medicine 1). Wracaj na ścieżkę i grzej na północ. Potem kontynuuj i idź w prawo. Zobaczysz troje drzwi. W pomieszczeniu po lewej otrzymasz Medicine 1 lub Amunicję +6. Teraz sprawdź drzwi na prawo, dostaniesz taki sam stuff jak wyżej. Teraz wejdź do środkowych drzwi. Otwórz skrzynkę, stojącą tuż obok ciebie (P8 Handgun lub M9 Handgun). Zejdź na dół po schodach i okrąż ogrodzony teren. Teraz w lewo i po schodach na górę. Pójdź do drzwi obok telefonu. W pomieszczeniu w szafce znajdziesz SP Vest 1, odwróć się w prawo i otwórz szufladę, w której znajdziesz ZOO Key. Opuść pokój i nagraj grę, jeśli chcesz. Teraz idź cały czas w prawo i wejdź do pierwszych drzwi po lewej stronie. W środku znajdziesz kilka skrzynek zawierających Medicine 2, Cure–P, ponadto jedna z nich będzie zawierać Defense +1 lub +2.

Wyjdź na zewnątrz i idź w prawo. Za słupem ukryta jest skrzynka zawierająca amunicję +15. Kontynuuj drogę idąc w prawo. Zejdź po schodach na dół. Na lewo znajduje się skrzynka (Tool lub amunicja +15). Teraz znowu w prawo, na północ po schodach, znowu na północ i w lewo. Otwórz skrzynkę stojącą po lewej stronie, aby zdobyć Medicine 2 lub amunicję +15. Idź w prawo, to dotrzesz do czerwonej skrzynki zawierającej amunicję +15. Teraz przez most w północnej części tej sekcji. Wejdź na główną drogę i idź na południe. Potem w lewo i na północ, prosto do bramy. Idź prosto, nie zwracając uwagi na ciało po lewej. Wejdź do amfiteatru, zobacz, co masz zobaczyć i wycofaj się. Poszukaj drzwi oznaczonych Backstage i pogadaj z Eve. Teraz wyjdź z budynku i udaj się tam, gdzie nie mogłeś wcześniej przejść – obok spalonego ciała. Udaj się schodami na górę i przeszukaj dolną, prawą część tego terenu.

Będzie tam skrzynka (Revive). Ponadto w górnej lewej części tego miejsca znajduje się skrzynka zawierająca amunicję +15. Teraz zejdź po schodach na dół i kontynuuj swoją eskapadę idąc w lewo. Zobaczysz ma-

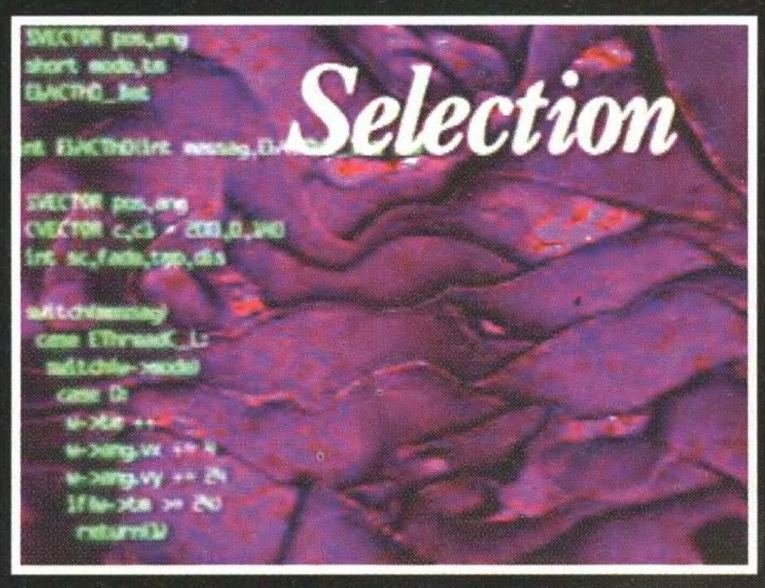
łą, uciekającą przed tobą dziewczynkę. Możesz udać się za nią bądź też najpierw zaopiekować się okolicznymi skrzynkami oraz ich zawartością. W pierwszej sekcji udaj się na południe, idź cały czas ścieżką, następnie skręć na wschód. Kontynuuj, a potem skręć w lewo. Zaprowadzi cię to do miejsca z czterema ścieżkami. Idź na północny wschód, aby znaleźć skrzynkę (amunicja +15). Teraz wróć i udaj się na zachód. Kiedy ekran się zmieni, obok ciebie będzie czerwona skrzynka zawierająca SV Vest 1. Teraz dalej ścieżką na zachód. Przejdź przez mały mostek i idź schodami w dół, aby zebrać Defense +1. Podążaj ścieżką na zachód. Zobaczysz dziewczynkę, idź na północ, skręć w lewo, potem na południe, a potem na zachód. Długa dróżka w dół. Przejdź przez most. Gdy znajdziesz się koło fontanny, zanim pójdziesz na górę, idź na północ pod most. Znajdziesz tam dwie skrzynki zawierające Defense +1 lub Tool oraz PE +1 lub Cr Evade +1. Teraz znowu na północ. Koniecznie nagraj grę i leć dalej. Zaatakują cię...

4 Gigantyczne Dżdżownice:
Każda ma 400 punktów życia
Strategia: kolejność nie obowiązuje, więc atakuj tylko tę dżdżownicę, która jest najbliżej. Musisz uważać na latające ostrza. Po pokonaniu trzech robali ostani będzie atakował całym ciałem; najłatwiej jest uniknąć tego ataku, uciekając w lewą stronę ekranu.

Po pokonaniu robali dostaniesz Defense +1. Następnie wróć i jeszcze raz nagraj grę. Przyjdź z powrotem i idź po schodach na górę, po prawej stronie. Zobaczysz Eve stojącą na powozie. Porozmawiaj z nią i pokaż jej, kto tu rządzi.

Eva:
300 punktów życia
Strategia: Eva używa dwóch ataków – pierwszy z nich to uderzenie ręką, a drugi to strzał promieniem. Pierwszego unikniesz, trzymając się na dystans, natomiast w wypadku drugiego, musisz poczekać, aż pojawi się punkt pokazujący miejsce ataku i uciekać od niego jak najdalej.

Obejrzyj ładną animację. I to tyle, jeśli chodzi o dzień drugi.



DAY 3 – SELECTION

LOKACJA: SOHO

Broń do znalezienia: M11 Machinegun, Club 2, G19 Handgun
Pancerz do znalezienia: CR Vest 1

Obudzisz się w małym domku w Soho. Wyjście jest po prawej. Zanim wyjdziesz, weź amunicję +30 z czarnej skrzynki przy drzwiach. Na zewnątrz spotkasz Maedę i Daniela. Idź w lewo i sprawdź śmieci leżące na ziemi w poszukiwaniu Trading Card. Dalej, spróbuj otworzyć drzwi do sklepu z bronią – Gun Shop. Niestety, będą zamknięte. Daniel rozwiąże twój problem. Wejdź do środka i zacznij przeszukanie. Na południe od wejścia jest zakamuflowana skrzynka zawierająca Bullet Cap +1 lub Bullet Cap +2. Idź w lewo, znajdziesz kolejną skrzynkę zawierającą Tool. Teraz udaj się do północno wschodniego rogu sklepu i zacznij zbierać przedmioty. Znajdziesz tam Range +1 lub Range +2, M11 Machinegun, Club 2, amunicję +15, G19 Handgun (nie jest w skrzynce) i CR Vest 1. Gdy zbierzesz wszystko, opuść sklep i idź cały czas w prawo.

Wkrótce dotrzesz do apteki – Pharmacy. W prawej części znajdziesz skrzynię zawierającą Revive. Idąc w lewo, sprawdź półkę po prawej stronie – PE +1 (PE +2, jeśli masz szczęście). Dalej znajduje się skrzynka zawierająca Medicine 2 i Cure–M na półce obok skrzynki. Sprawdź półki po lewej stronie sklepu, a znajdziesz Medicine 3. Nie zapomnij odwiedzić pomieszczenia w górnej, lewej części sklepu. Znajdziesz CR Evade +1 lub CR Evade +2 i Tool. Przy wejściu znajdź Defense +1 lub Defense +2. Jest to trochę ciężko zauważyć. Podejdź tak, jakbyś chciał użyć telefonu od drugiej strony. Teraz nagraj grę i opuść aptekę. (Jeśli w którymkolwiek miejscu nie będziesz mógł wziąć przedmiotów, gdyż twoje kieszenie będą pełne, idź na komisariat i oddaj co zbędne Wayne'owi, po czym wróć po resztę towaru.) Wróć do samochodu, pogadaj z Danielem i Maedą, wejdź do samochodu od strony pasażera.

LOKACJA: AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY

Broń do znalezienia: brak
Pancerz do znalezienia: brak

Udaj się do muzeum. Automatycznie zjawisz się w gabinecie Klampa. Nie możesz nic robić. Wysłuchaj historii i spadaj na komisariat.

LOKACJA: N.Y.P.D. 17th Precinct

Broń do znalezienia: M92F Handgun
Pancerz do znalezienia: CM Vest 2, N Jacket

W komisariacie stało się coś bardzo niedobrego. Daniel wbiegnie do środka, tak więc idź za nim. Maeda da ci jakiś medalion na szczęście – Hamaya . Wejdź do środka po otrzymaniu prezentu. W głównym hallu dwukrotnie pogadaj z gliniarzem leżącym na ziemi. Otrzymasz amunicję +6. Teraz idź na południe i skręć w lewo, aby wejść do Locker Room. Sprawdź drugą szafkę od prawej – dostaniesz Medicine 3. W czwartej szafce od prawej będzie Cure–P lub Medicine 2 pod warunkiem, że nie otwierałeś tej szafki w dniu drugim! Dwukrotnie pogadaj z gliniarzem, aby otrzymać amunicję +6. Wróć do głównego hallu i idź na południe do Detective's Office. Na ziemi leży Warner. Pogadaj z nim dwukrotnie. Dostaniesz amunicję +15. Nagraj grę i wróć do głównego hallu. Zejdź schodami na dół. Teraz udaj się do zbrojowni – Weapons Room. Wayne da ci M92F Handgun. Weź też amunicję +15 i Medicine 2. Teraz pozbądź się całej broni, której nie planujesz używać. Pozbądź się również całego złomu, który być może masz przy sobie. Idź do psiarni, która znajduje się na północ od zbrojowni na tym samym piętrze. Na ziemi leży Cathy. Porozmawiaj z nią, opowie ci, co się wydarzyło. Porozmawiaj z nią jeszcze raz, a otrzymasz amunicję +6. Teraz wracaj do hallu. Na górze schodów ujrzysz Nixa na ziemi. Porozmawiaj z nim dwukrotnie. Idź teraz na północ do sali odpraw – Briefing Room i zgarnij CM Vest 2. Wróć teraz do Nixa i idź po schodach na górę. Porozmawiaj z policjantem. Da ci amunicję +6. Dalej przez bramę i do drzwi na prawo. Skrzynia na lewo zawiera PE +1 lub PE +2. Możesz również znaleźć Tool w okolicy. Wróć do głównego hallu i udaj się na południe. Potem na zachód. Teraz wejdź do drzwi na północ od ciebie. Otwórz skrzynię i weź Medicine 3. Wejdź do pomieszczenia obok i weź Storage Key. Wyjdź z powrotem. Dotrzesz do miejsca, gdzie drogi układają się w kształt litery „T". Idź w lewo i wejdź do pomieszczenia. Znajdziesz Medicine 3 w skrzynce na stole. Poza tym CR Evade +1 lub CR Evade +2. Możesz również nagrać grę. Gdy wszystko zrobisz, wyjdź na zewnątrz. Na rozwidleniu idź na północ i po schodach w górę. Zobaczysz obrzydliwą scenkę FMV. Gdy już wejdziesz na górę, wejdź do pomieszczenia na prawo. Znajdziesz lekarza, który może uleczyć twoje rany, ale tylko raz. Jeśli chcesz, skorzystaj z jego usług i wyjdź na zewnątrz. Oficer da ci Locker Key. Idź na północ przez dwuskrzydłowe drzwi. Będziesz musiał walczyć z dość trudnym potworem. To nie boss. Po prostu niezły twardziel. Zabij go, a dostaniesz SG 550 Rifle. W tym samym pokoju otwórz skrzynkę, aby dostać Defense +1 lub Defense +2. Pogadaj z policjantem dwukrotnie, aby dostać amunicję +6. Idź do górnego prawego rogu tego pomieszczenia i przejdź przez drzwi. W małym pokoju znajduje się N Jacket. Wróć do rozwidlenia na trzecim piętrze

a przetrwania

i idź na wschód. Teraz idź do góry i prosto, aby trochę powalczyć i zdobyć parę Medicine 3 oraz Full Cure, ale możesz też od razu udać się na lewo i walczyć z bossem.

Zmutowana Sheeva:
głowa 1: 200 punktów życia
głowa 2: 450 punktów życia
głowa 3: 300 punktów życia
Strategia: są trzy cele, na początek zajmij się głową nr 3, która będzie regenerowała utraconą energię pozostałym głowom. Jak już pozostaną tylko dwie, to kolejność nie ma znaczenia. Uważać powinieneś na jej skoki i ugryzienia oraz na strzał promieniem energii i wstrząsy. Nie marnuj PE na Energy Shot (jeżeli już go masz), tylko korzystaj z możliwości Heal 1&2.

Gdy zmutowana Sheeva będzie już martwa, idź na górę i porozmawiaj z Bakerem i Benem. Wkrótce przyjdzie Daniel i dzień zakończy się.

DZIEŃ 4 – CONCEPTION

LOKACJA: N.Y.P.D 17th Precinct
Broń do znalezienia: MP5K Machine Gun
Pancerz do znalezienia: brak

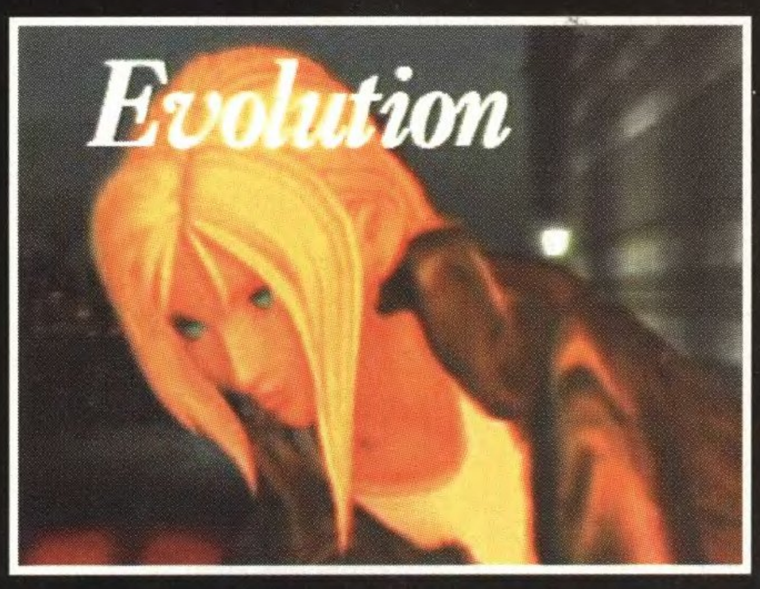
Zaczynasz w biurze Bakera. Wyjdź do głównego hallu i wejdź do Locker Room. Użyj Locker Key, aby dostać Trading Card. Zejdź po schodach i idź na północ do końca korytarza. Wejdź do Storage Room. Znajdziesz tam MP5K Machinegun i Tool w jednej ze skrzynek. Znajdziesz tam również Offense +1 lub Offense +2. Porozmawiaj z Waynem Będziesz miał kilka nowych dostępnych opcji. Wejdź na ostatnie piętro i udaj się do Crime Lab. Spotkasz Maedę. Porozmawiaj z nim, weź amunicję +30 od Daniela i opuść komisariat. Udaj się do St. Francais Hospital.

LOKACJA: ST. FRANCAIS HOSPITAL
Broń do znalezienia: M79 Grenade Launcher, Micro Uz lub M10 Machinegun, G3A3 Rifle, G23 Handgun
Pancerz do znalezienia: B Vest 1, SP Jacket

Idź w prawo i pogadaj z Japońcem. Dostaniesz od niego Mayoke, zanim wejdziesz do środka. Teraz wejdź do szpitala. Idź w dół do poczekalni i na lewo do skrzyni z amunicją +15, znajdującą się między dwoma krzesłami. Idź w górę i w lewo. Wejdź do windy i wciśnij guzik. Wyjdź z winy i udaj się w dół. Teraz w górę i w pierwsze drzwi na prawo. Weź Fuse 1 z górnej półki. Teraz otwórz skrzynkę w lewym rogu, aby dostać M79 Grenade Launcher. Przeszukaj skrzynię w prawym górnym rogu pokoju, to znajdziesz amunicję +30. Teraz do drzwi w górnym lewym rogu. Idź w górę i dalej za małą dziewczynką, omijając zamknięte dwuskrzydłowe drzwi. Idź w lewo, aby wejść do innego pokoju. Zgarnij Medicine 3 ze skrzynki. Otwórz schowki z prawej strony, aby dostać Autopsy Key. Teraz nagraj grę. Opuść pokój przez zachodnie drzwi. Idź w dół i zgarnij Defense +1 lub Defense +2 ze skrzyni w lewym rogu. Teraz idź przez drzwi z prawej. Idź w dół i wejdź w pierwsze drzwi po prawej stronie. Zabierz Offense +1 lub Offense +2. Są w prawym rogu pomieszczenia. Weź Tool ze skrzyni, która znajduje się kawałeczek na północ. Teraz wyjdź przez drzwi z północnej strony. Idź na przód, weź Fuse 2 z szafki. Jest również tutaj skrzynia z lewej strony zawierająca B Vest 1 (czasami, ale rzadko, może zawierać CR Evade +1). Sprawdź spalone ciało, aby zdobyć Blue Cardkey i opuść Autopsy Room. Biegnij do góry do końca korytarza i odwróć się w prawo. Nie wchodź do pokoju. Idź w górę i użyj Blue Cardkey, aby odblokować drzwi. Zanim pobiegniesz za małą dziewczynką, otwórz skrzynię obok wejścia, aby zdobyć Micro Uz albo M10 Machinegun. Idź w dół i zgarnij Offense +1 lub Offense +2. Wróć do miejsca, gdzie widziałeś małą dziewczynkę. Omiń drzwi, którymi tu wszedłeś i udaj się do następnych, po prawej stronie. Przejdź przez szklane drzwi i weź Tool ze skrzynki po lewej. Sprawdź biurko na „południu" i zgarnij Medicine 2. Teraz weź Fuse 3 z prawej strony i opuść pomieszczenie tak, jak do niego wszedłeś. Idź na północ, a ujrzysz Fuse Box. Włóż wszystkie trzy baterie, napraw kable i włącz moc. Teraz idź w prawo do windy i zjedź na parter. Nagraj grę i wejdź do pomieszczenia na północy. Uratuj doktora i pacjenta, potem przeszukaj półkę na północy. Dostaniesz Trading Card. Teraz sprawdź skrzynię ukrytą za zasłoną. Dostaniesz PE+1 lub PE+2. Wejdź do innego pokoju po prawej. Uratuj pielęgniarkę, weź od niej Green Cardkey, weź też SP Jacket ze skrzynki leżącej za prawym łóżkiem i wracaj do pomieszczenia z telefonem. Idź w lewo, miń windy, użyj Green Cardkey, aby otworzyć drzwi. Biegnij na północ i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Teraz idź w prawo, podnieś amunicję +30 i obróć zawór. Opuść ten pokój, otwórz skrzynię w górnym prawym rogu, aby zdobyć Bullet Cap +1 lub Range +1. Wróć do wind i jedź na 13. piętro. Na 13. piętrze możesz biec na południe, aby uzyskać widok na Chrysler Building. Teraz idź do drzwi po lewej. Nie możesz iść na prawo, ponieważ przeszkadza ci spalone ciało. Sprawdź szafki w poszukiwaniu Tool. Teraz idź do czerwonej strzałki skierowanej w prawo i obróć się w prawo. Odepchnij maszynę z drogi i naciśnij czerwony guzik, który wcześniej był niedostępny. Sprawdź też biurka przy północnej ścianie w poszukiwaniu Medicine 3. Teraz idź przez nowo otwarte drzwi. W skrzyni znajduje się CR Evade +1 lub CR Evade +2. Idź korytarzem na północny–wschód. Wejdź do drzwi po prawej stronie. W skrzyni na biurku przy prawej ścianie jest amunicja +30. Trochę w górę, a otrzymasz Cure–M z kolejnej skrzyni. Idź trochę w prawo, to znajdziesz Elevator Key. Koniecznie nagraj grę i opuść pokój. Idź na północ do windy. Znajdziesz się na dachu. Czeka cię tu walka z bossem.

Olbrzymi Pająk:
750 punktów życia
Strategia: walcząc z nim najlepiej jest używać broni o dużym zasięgu i strzelającej co najmniej dwa razy. Musisz uważać na jego pociski z pajęczyną, bo gdy trafi cię, nie możesz się ruszać, a on wtedy albo podchodzi i atakuje cię, albo strzela ogniem. Bardzo przydatna jest tu kamizelka automatycznie leczącą oraz Heal 3.

Gdy rozwalisz pająka, spotkasz się z Eve. Nie będzie z tobą walczyć. Gdy tylko sobie pójdzie, szybko biegnij w lewy dolny róg dachu. Samolot spadnie na dach. Jeśli nie zdążyłeś... no cóż, miałeś pecha. W windzie spotka cię kolejna niespodzianka. Zalicz walkę i zrób, co masz zrobić. Znajdziesz się z powrotem na ulicy. Porozmawiaj z Danielem i Maedą. Przyjedziesz do komisariatu. Zbędne przedmioty oddaj Wayne'owi. Teraz idź do biura Bakera. Dzień zakończy się.



DZIEŃ 5 – EVOLUTION

LOKACJA: CHINATOWN i CHINATOWN SEWERS.
Broń do znalezienia: M79–2 Grenade Launcher, M1911A2 Handgun, M870 Shotgun, M203–3 Grenade Launcher, Club 3, M79–3 Grenade Launcher
Pancerz do znalezienia: CR Protector, B Protector

Dzień rozpoczynasz na mapie New York City. Udaj się do China Town, a gdy już tam dotrzesz, cały czas kieruj się na północ. Na lewo znajduje się skrzynka z Medicine 3. Teraz idź na prawo, przez ulicę, to dotrzesz do skrzynki zawierającej PE +1 lub PE +2 (20% szans). Wróć na ulicę i nadal kieruj się na północ. Dalej otwórz skrzynkę po lewej, to otrzymasz M79–2 Grenade Launcher. Idź trochę w dół i podnieś Offense +1 lub Offense +2 ze skrzynki. Na prawo znaj-

54-55 neo Szkoł

dziesz telefon – nagraj grę. Idź w prawo, to dotrzesz do tajnego miejsca. Weź sobie M1911A2 Handgun, który jest na południe od drzwi i weź Tool, które znajduje się w prawym rogu. Wróć na ulicę i kontynuuj marsz na północ. Spotkasz się z Maedą. Da ci on Narita Good Luck Charm. Weź amunicję +30 ze skrzynki w górnym lewym rogu i zejdź w dół do kanałów.

Gdy zejdziesz na dno, idź w prawo do rozwidlenia. Teraz idź w dół. Tunelem w dół, aż dotrzesz do następnego rozwidlenia. Weź M870 Shotgun ze skrzyni w południowej części i idź jeszcze trochę w dół. Po twojej prawej jest skrzynka zawierająca Offense +2 (20 % szans, że będzie to Defense +2). Zgarnij to i idź w prawo. W tym tunelu, błyszczący obiekt na ziemi to Tool. Weź go i idź na północ. Teraz skręć w prawo, to dojdziesz do ślepego zaułka. Jest tu skrzynka zawierająca Defense +1 lub Offense +1. Weź to i wróć na poprzedni ekran. Na rozwidleniu idź w lewo i cały czas kontynuuj podróż w tym kierunku, aż dotrzesz do następnego rozwidlenia. Idź w lewo ponownie i teraz na północ. Znajdziesz Range + 1 – lśniący obiekt na ziemi. Teraz wróć na południe do poprzedniego rozwidlenia. Idź w lewo. Na tym rozwidleniu są trzy drogi, które powinieneś zwiedzić. Najpierw udaj się na południe, jest tam skrzynka zawierająca Medicine 3 lub Range +1. Idź na zachód i podnieś M20303 Grenade Launcher ze skrzyni. Teraz idź na północ. Na rozwidleniu idź na północ i zbadaj dziwny obiekt. Jest to Super Tool. Wróć na południe i skręć na zachód. Obiekt na ziemi to Cure–D. Weź i idź na zachód. Kontynuuj marsz na zachód. Znowu ślepy zaułek. Weź Medicine 4, wróć na wschód i teraz na południe. Idź na południe do oporu, a potem udaj się po drabinie na górę. (Uwaga! – mogłeś od wejścia do kanałów iść tak: zachód, południe, południe i doszedłbyś do tego samego miejsca... Droga szybsza, ale ile sprzętu byś zostawił...)

Gdy tylko wejdziesz na górę, idź w prawo za rozwidlenie w kształcie litery T. Otwórz skrzynię i weź Club 3. Teraz idź na południe od rozwidlenia. Idź naprzód, to spotkasz wszystkich ludzi z Central Parku (urocze...). Najpierw idź w prawo i zejdź na dół po drabinie. Będziesz walczył z dwoma aligatorami, z którymi walczyłeś już w Carnagie Hall. Gdy wygrasz, jeden da ci CR Evade +1 lub Range +1. Wracaj po drabinie na górę. Idź w górę, a potem w prawo i do góry po schodach. Na górze udaj się do drzwi w górnym prawym rogu. Weź amunicję +30 i nagraj grę. Pobaw się komputerem. Włącz moc, aktywuj obydwie pompy i wyłącz moc. Idź przez drzwi na północ, przejdź przez tunel i wejdź do drzwi po drugiej stronie. Teraz po schodach na górę i do drzwi na górze. Przejdź przez tory i wejdź na platformę. Idź w lewo i weź CR Evade +1 lub CR Evade +2, teraz idź na północ i weź Range +1 lub Range +2. Weź Medicine 3 lub amunicję +30. Nagraj grę, zeskocz z platformy na tory po lewej stronie. Idź na północ. Idź w prawo i weź Medicine 3 lub amunicję +30 ze skrzyni. Teraz jeszcze tylko walka.

Zmutowana Stonoga:
całość: 800 punktów życia
po rozpadnięciu się, każdy z czterech kawałków ma 150 punktów życia
Strategia: na początku atakuj i unikaj fioletowych pocisków, gdyż powodują one zatrucie. Po pokonaniu, rozpadnie się na cztery kawałki – kolejność pokonania ich jest dowolna. Jednak pamiętaj o uzdrawianiu się przynajmniej co dwie tury. Najlepiej jest trzymać się na dystans i atakować dopiero wtedy, gdy ona zaatakuje.

Biegnij w prawo, to napotkasz pociąg. Idź w górę, naokoło i na prawo, teraz w dół, miń pociąg i wejdź do niego w prawym górnym rogu. Przeszukaj go i wracaj do miejsca, w którym walczyłeś z bossem. Idź na północ i na most. Od leżącego strażnika weź Gate Key. Idź w lewo. Wracaj do tunelu metra i udaj się na platformę, na której nagrywałeś grę. Idź na południe od telefonu i wejdź po schodach do drzwi z napisem Exit. Znowu znajdziesz się na mapie. Udaj się do komisariatu i zrzuć cały niepotrzebny stuff. Teraz idź do magazynu – Warehause.

LOKACJA: PIER 3 NUMBER 3 WAREHOUSE

Broń do znalezienia: PPK Handgun, M203–2 Grenade Launcher, AT4 Rocket Launcher
Pancerz do znalezienia: CM Protector, SP Protector

Jeżeli nie chcesz, nie musisz się tu udawać, gdyż jest to lokacja, której nie trzeba odwiedzać, aby pomyślnie ukończyć grę. Jednak polecałbym tu zajrzeć, gdyż znajduje się tu kilka ciekawych przedmiotów oraz zawsze można zdobyć trochę punktów doświadczenia. Jeśli nadal nie chcesz tu iść, po prostu omiń tę lokacje i udaj się do muzeum.

W Warehause czekają cię tylko walki i zbieranie przedmiotów. Zbieraj wszystko, co znajdziesz po drodze. Niedaleko wejścia na prawo znajduje się Warehause Key. Weź go. Idź przed drzwi na północ. Teraz wejdź do drzwi obok. Przeszukaj pomieszczenie i nagraj grę na górze. Dalej przez drzwi po lewej i przez most. Sprawdź skrzynki i zejdź po linie w dół. Teraz czeka cię walka.

Zmutowany Krab:
1600 punktów życia
Strategia: na początku atakuj jego kleszcze, najłatwiej tego dokonać zachodząc go od boku i strzelać wtedy, gdy używa swojego ataku z bąbelkami, natomiast jeżeli jego czułki zaczną się ruszać, to bądź gotów na ucieczkę przed wiązką lasera. Po zniszczeniu jego obydwu kleszczy będziesz musiał tylko wykończyć jego głowę; aby tego dokonać, postępuj jak w przypadku kleszczy.

Po pokonaniu przeciwnika, ostrożnie podejdź do błyszczącego obiektu. Jest to Tool. Gdy nie będzie gorącej pary, podbiegnij i zabierz przedmiot.

LOKACJA: AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY

Broń do znalezienia: G22 lub P220–2 Handgun, M203–4 Grenade Launcher, MP5PDW Machinegun, M500 Shotgun, Maeda's Gun, M8000 Handgun, M9–3 Handgun
Pancerz do znalezienia: N Suit, SV Protector, B Jacket 1, CR Vest 2

Czas zwiedzić muzeum. Jest to olbrzymia lokacja, pełna skrzynek i sekretów. Nie będę podawać ich lokalizacji ani zawartości, gdyż to zajęłoby jeszcze z 10 stron. Podaję natomiast kilka rzeczy, o których musisz pamiętać, będąc w muzeum.

1. Telefon znajduje się na parterze przy wejściu – często zachowuj tam stan gry.

2. Pierwszą rzeczą, którą musisz zrobić, jest udanie się za postacią w białym fartuchu. Gdy zablokuje drzwi, wróć i poszukaj Security Room w celu wyłączenia alarmu i przywrócenia działalności windom i schodom. Oto jak się tam dostać od wejścia: Idź prosto koło windy pod schodami. Dalej prosto przez zielony teren. Dalej prosto i gdy zmieni się ekran, Aya sama obróci się w lewo. Idź dalej do końca korytarza i w drzwi po lewej. Potem cały czas przed siebie. Omiń łódkę i udaj się na północ. Teraz po schodach w górę i skręć na południe. Dojdziesz do mozaiki – gwiazdy na ziemi, zbudowanej z małych trójkącików. Skręć w prawo i do sali z czerwonym dywanem. Security Room jest na północy. Wejdź tam, wyłącz alarm i wyjdź.

3. Teraz udaj się do gabinetu Klampa. Od wejścia: Schody, którymi Aya wchodziła z Danielem i do drzwi najbliżej schodów. Po historyjce weź od niego Klamp's Key. Masz już dostęp praktycznie wszędzie.

4. Teraz czeka cię spotkanie z Triceratopsem. Wróć do pomieszczenia z mozaiką i idź na południe, otwierając sobie drzwi kluczem Klampa. Teraz po schodach na górę. W pokoju zaatakuje cię...

Triceratops:
głowa 1000 punktów życia
tułów 1050 punktów życia
Strategia: atakuj tylko po jego atakach, uskakując uprzednio przed nimi na boki. Jeżeli masz Liberate, to użyj go, lecz bardziej polecam Preraise. Jednak pamiętaj, że tego ostatniego ataku możesz użyć tylko raz podczas walki.

Po pokonaniu go idź na południe, zostaniesz zrzucony prosto do pomieszczenia, gdzie czeka cię kolejna walka.

Tyranozaur:
2900 punktów życia
Strategia: możesz użyć Liberate, by zapewnić sobie przewagę lub najpierw Preraise i unikając jego ataków ogniowych poczekać, aż twój wskaźnik PE

a przetrwania

umożliwi ci użycie „aniołka". Nie bój się atakować z bliskiej odległości.

Gdy go rozwalisz, wróć jeszcze raz do sali z Triceratopsem i idź na południe. Odszukaj Eve i porozmawiaj z nią.

Teraz automatycznie opuścisz muzeum. Śledź uważnie historię i gdy tylko będziesz mógł nagrać grę, zrób to koniecznie! Wkrótce po kilku rewelacyjnych filmikach znajdziesz się przy Statui Wolności. Zanim jednak przejdę do tego, poniżej zamieszczam pytania i odpowiedzi na quiz, który można znaleźć w muzeum w wielu miejscach. Warto jest wziąć w nim udział, gdyż można dostać sporo potrzebnego stuffu. Pytania i odpowiedzi pozostawiłem w oryginalnej wersji językowej. Oto one:

– How many animals are hiding?
Odp.: 9
– The name of the organelle that appeared in the first organism?
Odp.: Mitochondria
– What was the nutritional source of the first organism that lived 3.9 billion years ago?
Odp.: Nitrogen oxides from volcanoes
– The mitochondria creates ATP (adenosine triphosphate) within the cell. How much energy is this equivalent to?
Odp.: 200 000 V per cubic cm.
– By taking mitochondria, which uses oxygen as its nutritional source, into the body and living with it symbiotically, the bacteria has acquired a tremendous amount of energy. What was the consequence?
Odp.: Aging
– In 1987, Cann & Wilson released a theory stating that humans were derived from Mitochondria eve. Which organism is thought to be Mitochondria Eve?
Odp.: An African female
– 25 Million years ago, oxygen increased in the air. Why?
Odp.: Photosynthesis by bacteria

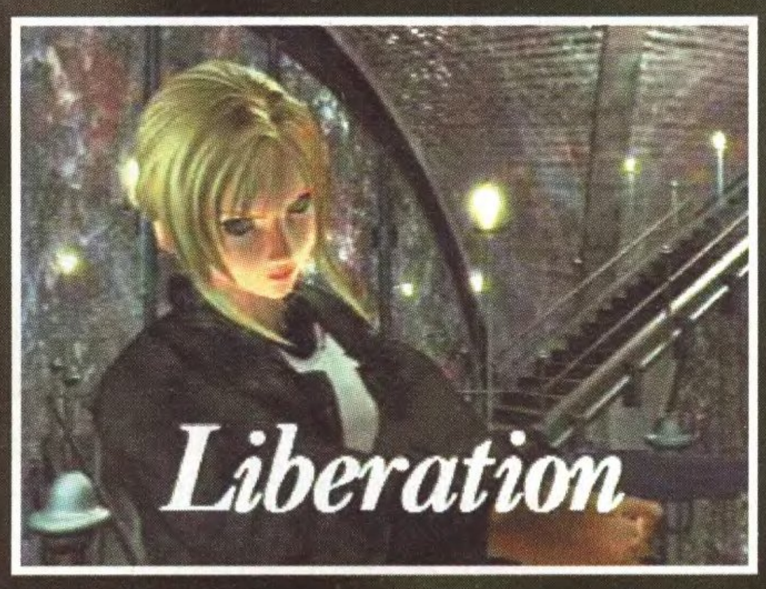
LOKACJA: THE STATUE OF LIBERTY
Broń do znalezienia: brak
Pancerz do znalezienia: brak

Znajdziesz się tuż przy szczątkach Statuy Wolności. Zanim pójdziesz na północ, sprawdź, czy wszystko w porządku ze zdrowiem i ekwipunkiem. Teraz idź i porozmawiaj z Eve. Gdy skończysz rozmowę, rozpocznie się kolejna walka

Ciężarna Eva
głowa: 1800 punktów życia
brzuch: 1600 punktów życia
dół:??? punktów życia

Strategia: na samym początku użyj Preraise, a potem, unikając jej pocisków i schwytania w rękę, atakuj do momentu naładowania się PE, następnie Liberate.

Resztę dokończ przy użyciu broni. Na jej drugie wcielenie wystarczy użyć Liberate i nakarmić odrobiną ołowiu. Staraj trzymać się na dystans i jak Eva podleci, to postępuj podobnie jak w przypadku walki na dorożce.



DZIEŃ 6 – LIBERATION

LOKACJA: NAVY CRUISER

Broń do znalezienia: brak
Pancerz do znalezienia: brak

Porozmawiaj ze wszystkimi i udaj się do środka. Gdy Maeda opuści pokój, porozmawiaj z Waynem. Zmieni on nazwę twojej wybranej broni i wybranego pancerza na taką, jaką sobie zażyczysz. Od gościa przy drzwiach zgarnij cały sprzęt, który może ci się przydać. Wyjdź. Po kilku scenach nastąpi finałowa walka.

The Ultimate Being – pierwsze wcielenie:
1500 punktów życia
Strategia: nie marnuj Liberate, tylko wykończ gnoja przy pomocy broni; ogólnie nie jest groźny, choć ma jeden atak, po którym zostaje ci tylko 1 punkt energii. Trzymaj się daleko i nie daj się trafić jego prostym do uniknięcia atakiem. W wolnych chwilach podbiegaj i atakuj. Nie trać na niego rakiet, bo jest zbyt słaby.

The Ultimate Being – drugie wcielenie:
górna część: 1200 punktów życia
dolna część: 1800 punktów życia
Strategia: drugie wcielenia to kaszka z mleczkiem. Na początek Liberate, później zajmij się częścią latającą (jeżeli przeżyła), a następnie drugą – pełzającą. Albo inaczej: atakuj przez kilka rund Target One, po czym Liberate.

The Ultimate Being – trzecie wcielenie:
4300 punktów życia
Strategia: najcięższa walka! Liberate, ale ono samo nie wystarczy, więc musisz dobić go ołowiem, najlepiej rakietami. Uważaj na jego ataki energetyczne i nie daj zwabić się w krąg ani złapać, gdyż wtedy stracisz sporo energii.

The Ultimate Being – czwarte wcielenie:
8000 punktów życia
Strategia: wbrew pozorom ta walka jest prosta. Unikając wiązek lasera wystrzeliwanych przez małe paskudztwa wokół niego, atakuj (nie przejmuj się, że zabierasz mu po 1 HP) dopóki nie pojawi się Daniel (pojawi się, kiedy zabierzesz bossowi ok. 20 HP) i nie zrzuci ci specjalnego magazynku. Teraz musisz tylko dokonać dzieła zniszczenia, raniąc go po 999 HP na strzał...

Gdy tylko odzyskasz kontrolę na Ayą, biegnij do drzwi. Aya zatrzyma się przy mapie. Zobacz, gdzie masz się dostać i biegnij do drzwi, które wcześniej były zablokowane. Nie próbuj nagrać gry, bo zginiesz!!! Gdy tylko wejdziesz do następnego pomieszczenia, biegnij do oporu w górę i skręć w lewo. Biegnij do oporu i skręć w prawe drzwi na końcu korytarza. Teraz w dół po schodach i do drzwi po lewej. Natychmiast skręć w prawo i dojdź do rozwidlenia w kształcie litery T. Idź w górę. Na końcu korytarza zejdź po drabinie w dół. Dostań się do komputera i pobaw się chwilę. Gdy tylko to zrobisz, Ultimate Being spadnie tuż koło ciebie. Przebiegnij obok U.B. i skręć w lewo. Biegnij w dół i po drabinie w górę. Gdy wejdziesz na górę, biegnij w dół, przez drzwi. Cały czas w dół do końca korytarza. Teraz przez drzwi po twojej lewej, następnie w lewo i po schodach. Teraz przez drzwi na prawo. Na finałowym screenie biegnij w lewo. Przez drzwi i... sam zobaczysz.

Obejrzyj zakończenie i poczekaj, aż miną napisy. Zwróć uwagę na znakomity wokal panny podczas napisów i nagraj grę. Czy to już koniec? Otóż nie! Nagraj grę, a będziesz miał dostęp do wersji EX.

EX Game

Po obejrzeniu zakończenia cierpliwie poczekaj, aż skończy się lista płac. Zostaniesz zapytany, czy chcesz zapisać stan gry – zrób to. Jak teraz zmienisz płytę, to zauważysz, że pojawiła się nowa opcja: EX Game. Wybierz ją i ukończ pierwszy dzień (w inventory będziesz miał swoje ostatnie wyposażenie), na mapie będzie dostępny od razu Chrysler Building. Nie wchodź tam jeszcze, tylko udaj się do komisariatu i sprawdź, czy Wayne ma to, co u niego zostawiłeś. Następnie graj tak długo, aż dojdziesz do dnia piątego i pokonasz obydwa dinozaury (chodzi o to, abyś miał już możliwość użycia Liberate) i dopiero wtedy możesz bezpiecznie przekroczyć progi Chrysler Building.

Chrysler Building to 77 pięter nieprzerwanej walki. Co kilka pięter spotkasz tak zwanego Bossa – są w większości znani ci z wersji zwykłej, ale i nowi. I tak na 10. piętrze czeka cię rozprawa z pająkiem spotkanym na dachu szpitala, na 20. dwa Aligatory, na 30. Stonoga spotkana w metrze, na 40. Triceratops z Muzeum, na 50. niespotykany dotąd owad posiadający zdolność do mnożenia się, na 60. Krab z magazynu, na 70. Pszczoły (małe, średnie, duże), a na 77. spotkasz Maya–Eve.

Wersja EX jest nieco trudniejsza niż zwykła, ale dzięki swojemu ekwipunkowi i przedmiotom pozostawionym Wayne'owi nie będzie tak trudno (przynajmniej na początku). Po za tym, tylko ukończenie EX Game pozwoli ci na obejrzenie prawdziwego zakończenia gry.

Bio Prób

Witamy w Szkole Przetrwania dla wszystkich odmieńców! Ta gra, mimo dość prostego systemu walki, ma w sobie klimat, którego próżno by szukać w innych mordobiciach. Szkołę przygotowaliśmy w ten sposób, aby mogli z niej korzystać zarówno posiadacze PlayStation, jak i Nintendo 64.

Konsolite

PR – prawa ręka
LR – lewa ręka
PN – prawy kopniak
LN – lewy kopniak
S – strzał z broni

+ – oznacza wciśnięcie danych przycisków razem
, – oznacza, że trzeba wciskać kolejne klawisze po kolei

PODSTAWOWE RUCHY

Wączenie osłony	⇦+S
Taunt (obraźliwy gest)	LR + PN
Block, Autoosłona	⇦
Doskok do przeciwnika	⇨, ⇨
Odskok od przeciwnika	⇦, ⇦
Rzut	⇨+LR+LN
Strzał w góre	LR+S
Podnoszenie się strzelając	S (kiedy leżymy)
Uskok w lewo	⇩, ⇩
Uskok w prawo	⇩, ⇧

uskoki można przyporządkować pod dowolne klawisze, jeżeli zachodzi taka potrzeba

CIOSY DLA POSZCZEGÓLNYCH POSTACI

BULLZEYE

Klasyfikacja Synthoid
Bullzeye został stworzony jako prototypy żołnierz przez firmę Micro–Gene. Stoczył już wiele walk, jednak do tej pory nikt nie zdołał go pokonać. Chce być mistrzem i uważa, że dla zwycięstwa warto zrobić dosłownie wszystko. Jego duma daje mu siłę na pokonanie każdego przeciwnika. Wie, czym jest, lecz w głębi duszy pragnie być prawdziwym człowiekiem.

Ciosy specjalne

Dive, Roll & Shoot	⇦, ⇨+S
Skull Bomb	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦, PN
Left Grenade	⇦+LR
Right Grenade	⇦+PR
Shoulder Charge	⇦, ⇨+LR
Plasma Storm	⇩, ⇧+PR+LR
Triple Grenade	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+LR+LN
Dance Freak Dance	⇨, ⇦+LN
Energy Drain	⇨, ⇦+LR
Rocket Climb	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Hi–Low Attack	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR+LR
Plasma Rain	PR+LR+⇧
Charge Forward & Shoot	⇦, ⇨, PR+LR
Slide Away & Shoot	⇦, ⇦+PR+LR
Air Chop Gun Attack	⇩, ⇧+PN+LN
Nuke Bomb	⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR
Foot Stomp	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PN
Left Shoot	⇩, ⇩+S
Right Shoot	⇩, ⇧+S
Jump Back & Shoot	⇦, ⇦+S

Ciosy specjalne w powietrzu

Left Aerial Grenade	⇦+LR
Right Aerial Grenade	⇦+PR
Aerial Skull Bomb	⇦+LN+LR

Mutilations

Forearm Slam	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LR
Double–Arm Chop	⇦, ⇦, ⇨+PR+LR
Decapitation	⇨, ⇦+PR

Combosy
3–Hit LR, LR, PR
3–Hit LR, PN, PN
3–Hit PR, PR, PN
3–Hit PN, PN, LR
3–Hit PR, LR, PR
3–Hit LN, LN, PN
6–Hit PN, PN, PR, LR, PR, PN
6–Hit PR, LR, PR, PR, PR+LR
Chain PR, LR, PR, PR, PR+LR
Chain PR, LR, PR, PR, LR, PR

PURGE

Klasyfikacja Retro
Purge jest zwycięzcą turniejów organizowanych przez NewCell IncoPRorated. Purge nigdy nie był Synthoidem w prostej linii. Jego cybernetyczne ramiona zostały mu wszczepione, kiedy był mały. Purge reprezentuje stan Gtah, który został szybko przejęty przez Micro–Gene. Spowodowało to konflikt pomiędzy Texasem a Gtah. Micro–Gene walczyło o prawo to posiadania Purge`a. Purge jest jednym z najbardziej szalonych zawodników, a to ze względu na jego miłość do zawodów. Po za tym jest zaprogramowany jak kamikadze, dzięki czemu nie czuje strachu przed przeciwnikami.

Ciosy specjalne

Flame Pillars	⇦, ⇨+LR
Phoenix Attack	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR+LR
Blender	PN+LN+⇩
Fire Ring	S+⇧
Burning Top	⇦, ⇨+S
Flame Blast	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Fan Deflect	⇨, ⇦+PN+PR
Cutting Top	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PR
Multi–Fireballs	⇦+LN+LR
Fan Stumble	⇦+PR+LR
Napalm Canister	⇦, ⇨+PR+LR
Fan Charge	⇨, ⇦+LR
Fanning Flames	⇦, ⇨+PN
Lawn Mower	⇦, ⇨+PR
Hand Fan	⇦, ⇦+LR
Ground?!?	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PN
Hi–Lo Burn	⇩, ⇧+S

Ciosy specjalne w powietrzu

Carpet Bombing	PR+LR

Mutilations

Helicopter Attack	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PN
Meat Blender	⇦, ⇨+PR+PN

Combos
3–Hit LR, LR, LN
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, LR, PN
3–Hit PN, LN, ⇩+PN
5–Hit LR, PR, PR, LR, PR+LR

a przetrwania

DELTA

Klasyfikacja Synthoid
Delta jest kobiecą zwyciężczynią stanu Indiana/Michigan. Została stworzona przez Detroit's General Genetics Gi–Corp. Jej szczególną zaletą jest jej szybkość, dzięki której jest jedną z najszybszych wojowników. Delta jest młodą idealistką, chodzą słuchy, że ma przyjaciół w podziemiu. W walce z Minatekiem straciła rękę. Jednak nie zgodziła się na zastąpienie jej bronią, wybrała implant ręki, dzięki czemu zachowała naturalny kształt swego ciała. Dzięki niewiarygodnej ilości wygranych walk ma wiele przywilejów.

Ciosy specjalne

Razor Spin	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+LR
Rising Turbo Top	⇦, ⇨+PN
Sword Spout	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Energy Demon	⇦, ⇦+PN+PR
Energy Stab	⇦, ⇨+PR+LR
Scissor Sword	⇦, ⇨+LR, PR
Turbo Top II	⇦, ⇨+PR
Plasma Dome	PR+LR+⇩
Spirit Fire	⇨, ⇦, ⇨+LR
Raised Sword Attack	⇦, ⇨+S
Fly By Wing Attack	⇦, ⇦+PR+LR
Spin Strike	⇦, ⇦+PN+LN
Laser Swipe	⇦, ⇨, ⇦+LR
Mystic Rumble	⇦,⇙,⇩,⇘,⇨+LN+LR
Planted Pounce	PN+LN+⇩
Back Strike	⇩, ⇨+PN+PR
Life Stealer	⇦, ⇦+LN+LR
Laser Spin	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PN+LR

Ciosy specjalne w powietrzu

Hover Track Shot	⇦+PN+LN, S

Mutilations

Death Web	⇦, ⇦+PR
Torso Chop	⇨, ⇦+LN

Combosy
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, PR, PN
4–Hit PR, PR, LN, PR+LR
5–Hit LR, LR, PR, PN, ⇧+LR
5–Hit LN, PR, LR, LR, PR+LR
6–Hit LR, LR, PR, PN, LR, PR
6–Hit ⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR

MINATEK

Klasyfikacja Dozer
Minatek był jednym z pierwszych Synthoidów stworzonych przez Micro–Gene. Zwyciężył wiele walk, lecz coraz mniej przypomina człowieka, ze względu na zainstalowane w ciele różne bronie. Jest jednym z najstarszych mistrzów i zanim dostał status Dozera, został wykupiony przez Anhieser Robotics Co. Minatek marzy skrycie o przystąpieniu do rebelii, jednak po przez częste skanowanie jego układów jego właściciele wiedzą o tym.

Ciosy specjalne

Jet Uppercut	⇦, ⇨+LR
Mouth Cannon Barrage	LN+PR+LR
Guided Salvo	⇦, ⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+LR
Spinning Hammer	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PR
Rocket Salvo	PR+LR+⇩
Single Guided Missle	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Rocket Slide Attack Left	⇩, ⇧+S
Wrecking Ball	⇨, ⇦+PR
Ram 'N Slide	⇦, ⇨+S
Triple Shot Battle Cannon	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LN
M. R. V.	PN+LN+⇩
Ground Shockwave	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR
Nuke Canister	⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Mace Cannon	⇦, ⇨+PR
Chain Sweep	⇦, ⇦, ⇨, ⇨+PR
Gas Breath	⇦, ⇨+PR+LR
Charge 'N Ram	⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LR
Target 'N Fire	⇨,⇦,⇙,⇩,⇘,⇨+PN,S
Bull Bellow	⇦, ⇨+PN+PR
Spinning Shockwave	⇦, ⇨+PN+LN
Rocket Slide Attack Right	⇩, ⇩+S

Ciosy specjalne w powietrzu

Aerial Ground Shockwave	⇦+PR+LR

Mutilations

Lunging Bite	⇦, ⇦+LR
Meat Spike	⇦+LR+LN

Combosy
3–Hit LN, LN, PR
3–Hit PR, PR, LN
5–Hit PN, LR, PR, PR, PR
5–Hit PN, LR, LR, PR, S
5–Hit PN, LR, LR, PN, LR
5–Hit ⇩+PN, LR, PR, PN, LR

PSYCLOWN

Klasyfikacja Synthoid
Psyclown walczy dla stanu Illinois. Jego program powoduje, że jest nieustannie nabuzowany adrenaliną, dzięki czemu ma wyostrzone zmysły, ale też coraz bardziej zapada się w otchłań szaleństwa. Jak wiadomo, Psyclown jest klonem, jednak krążą plotki, że jest on bezpośrednim klonem martwego syna jednego z szefów Duplications Gnltd's CEO. Jedynym jego celem jest ukaranie osoby odpowiedzialnej za stworzenie go i stworzenie wszystkich klonów przez Duplications Gnltd.

Ciosy specjalne

Bouncing Ball	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR
Shield Skip	⇨, ⇦+LR
Head Tracker–Crouched	PR+LR+⇩, S
Hammer Uppercut	⇩, ⇧+PR
Zorrocut	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PR
Sliding Flea Trail	⇦, ⇨+PN+LN
Big Wheel Slide	⇦+PN+LN
Foot Smash	⇩, ⇩+PR
Hammer Glove	PN+PR+LR
Shield Throw	⇦, ⇨+LR
Chattering Teeth	⇩, ⇧+LR
Flea Attack	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+LR
Boomerang Shield	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LR
Hammer Throw	⇦, ⇨+PR
Golf Swing	⇨, ⇦+LN
Dyno Balloons	⇨, ⇦+PN

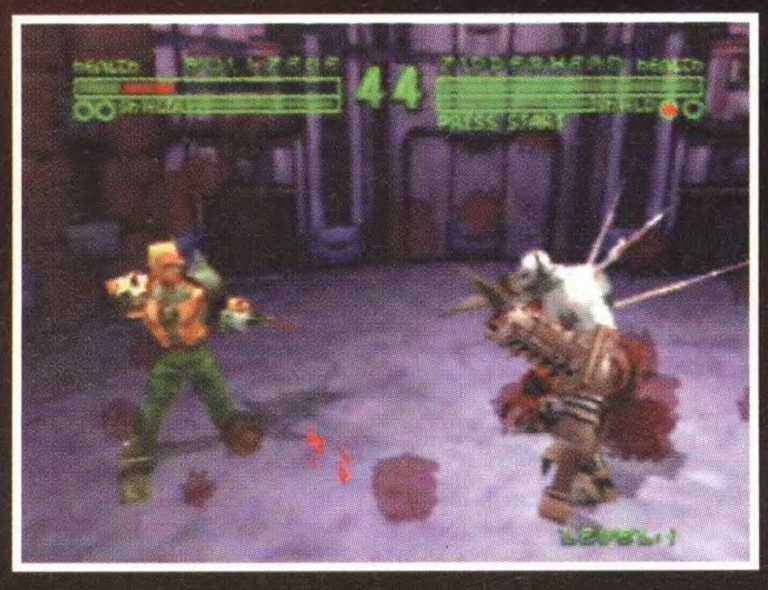
Ciosy specjalne w powietrzu

Aerial Shield Throw	⇦, ⇨+LR
Balloon Mines	⇦+PR+LR

Mutilations

Zorro Cut	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PR
Buzz Cut	⇨, ⇦+LR+LN

Combos
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, PR, PN
4–Hit PR, PR, LN, PR+LR
5–Hit LR, LR, PR, PN, ⇧+LR
5–Hit LN, PR, LR, LR, PR+LR
5–Hit PR, PR, PN, LN, PR
5–Hit LR, LN, PN, LR, LN+PR
5–Hit PN, LR, PN, LN, PR
6–Hit LR, LR, PR, PN, LR, PR



58-59 neo

SABOTAGE

Klasyfikacja nieznana
Sabotage jest najemną łowczynią głów, obecnie pracuje dla szefa organizowanych zawodów. Od dłuższego czasu polowała na ZipperHeada oraz kilku innych znanych wodzów rebelii. Jest twarda, wytrzymała i ogromnie skupiona na swoich celach. Wcześniejsze dwa lata spędziła w służbie policji w stanie Nevada–California, po wygaśnięciu jej kontraktu została wynajęta jako agent mający na celu chwytanie ludzi, którzy nielegalnie kontaktują się z odmieńcami. Jednak Sabotage nie wie, że w rzeczywistości jest zaawansowanym prototypem Synthoidu wyprodukowanym przez DNA Advancement Laboratories. Dziwnym zrządzeniem losu jest bardzo związana ze swoim przeciwnikiem – ZipperHeadem.

Ciosy specjalne

Tazer Shot	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PR
Teleport	PN+LN+⇩
Dodge Left N' Shoot	⇩, ⇧+S
Dodge Right N' Shoot	⇩, ⇩+S
Javelin Toss	⇦, ⇨+PR
3 Javelin Toss	⇨, ⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR
Spinning Bola Shot	⇨, ⇦+PR+LR
Back Defense	S
Floating Mines	⇦+PN+PR
Poison Dart	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦, ⇨+LR
Blind Slug	⇦, ⇨+S
Flame Ammo Change	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Short Circuit	⇦, ⇨, ⇦+LR
Shield Breaker Ammo Change	⇩, ⇧+PR+LR

Ciosy specjalne w powietrzu

Air Homing Mine	⇦+PR+LR
Aerial Electric Snare	⇦+PN+LN
Aerial Javelin	⇦, ⇨+PR

Mutilations

Exploding Javelin	⇨, ⇦+PR
Head Spike	⇦, ⇦+PR+PN

Combos
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, PR, PN
4–Hit PR, PR, LN, PR+LR
5–Hit LR, LR, PR, PN, ⇧+LR
5–Hit LN, PR, LR, LN, PR+LR
5–Hit PR, PR, PN, LN, PR
5–Hit LR, LN, PN, LR, LN+PR
5–Hit PN, LR, PN, LN, PR
6–Hit LR, LR, PR, PN, LR, PR

SSAPO

Klasyfikacja Retro
Ssapo był tajną próbą podziemnej frakcji Nowego Meksyku na stworzenie mistrza, dzięki któremu odzyskałaby ona niepodległość. Proces klonowania zapowiadał stworzenie jednej z najbardziej morderczych istot, wyposażonej w ogromne zęby, niewiarygodną siłę, miażdżące czaszki ręce i super prędkość. Ta potworność została później wyposażona w cybernetyczną broń. Po ukończeniu naukowcy z powodu żabiego wyglądu i zielonego koloru skóry nazwali swój twór Ssapo. Mimo iż inteligencja Ssapo nie jest zbyt wysoka, to dzięki bio układowi w jego czaszce otrzymuje on od swych twórców wszelkie instrukcje potrzebne mu w walce. Ssapo został wystawiony do zawodów i wygrał niepodległość dla Nowego Meksyku.

Ciosy specjalne

Gas Bubble	⇦, ⇦+LN+LR
Swamp Attack	⇩, ⇧+S
Swamp Teleport	⇩, ⇧+LR
Stink Attack	LN+PR+⇩
J.A.W.S.	⇦, ⇨+PR
Energy Spread	⇨, ⇦+LN
Puke Fireball	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+S
Fire Blast	⇦, ⇨+S
Bad Breath Attack	⇦, ⇨+PN
Triple Shockwave	PN+LN+LR
Electrical Shockwave	LN+PR+LR
Cannon Puke Fireball	⇨, ⇘, ⇩, ⇙, ⇦+PN
Maul Attack	⇦, ⇨+PR+LR
Sinister Stomp	PN+LN+⇩
Foot Shockwave	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LN
Crippling Harpoon	⇨, ⇦+PR
Bouncing Ball	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PN

Ciosy specjalne w powietrzu

Aerial Harpoon	⇦+PR+LR
Aerial Puke Fireball	PN+LN

Mutilations

Harpoon Chain	⇨, ⇦+LR
Head Chomp	⇨, ⇦+PR+PN

Combos
3–Hit LR, LR, PN
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, LN, PR
5–Hit LR, PR, PR, LR, PR+LR
5–Hit LN, PN, PR, PN, PR

ZIPPERHEAD

Preak classification Retro
ZipperHead był mistrzem Synthoidów, dopóki jego kariera nie zakończyła się przegraną walką z Tullzeyem, w której stracił obydwie ręce. Został wtedy przeniesiony do statusu Retro wraz z cyberntycznym wyposażeniem, zastępującym jego utracone kończyny. Wiedząc, że następnym krokiem w ewolucji każdego odmieńca jest zostanie Dozerem, Zipperhead pszeszedł załamanie i poprzysiągł zemstę na Tullzeye'u i systemie, który go stworzył. Wyrwał sobie z czaszki chip, dzięki któremu był kontrolowany przez korporację, i zszedł do podziemia.

Ciosy specjalne

Tornado Vortex	⇨, ⇦+LN
Triple Buzzsaw	⇩, ⇩+S
Gunfighter	⇩, ⇧+S
Boot Leg	⇨+PN+LN
Buzz Strafe	⇦, ⇨+PN
Mitt Shockwave	LN+PR+LR
Dive, Slide, & Shoot	PN+LN
Double Whammy	⇦+PN+PR
Ram & Slam	⇦, ⇨, ⇦+LR
Running Clothesline	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+PR
Twist Again	⇦+LN+PR
Foot Hurricane	⇨+PN
Tumble & Slam	⇦, ⇙, ⇩, ⇘, ⇨+LR
Spike Grenade	⇦, ⇨+S
Maul Attacker	⇨, ⇦+PN
Spinning Top	⇦, ⇨+LN
Arm Chop	⇦, ⇨+PR+LR

Ciosy specjalne w powietrzu

Air Triple Grenade	⇦, ⇨+S
Aerial Stunt	PN+LN

Mutilations

Arm Chop	⇦, ⇨+PR+LR
Spike Punch	⇨, ⇦+PR

Combos
3–Hit PR, PR, LR
3–Hit LN, PR, PN
4–Hit PR, PR, LN, PR+LR
5–Hit LN, PR, LR, LR, PR+LR
5–Hit PN, LN, PR, LR, PR
5–Hit LN, PN, PN, LR, PR
6–Hit LR, LR, PR, PN, LR, PR
6–Hit LR, LR, PR, PN, ⇧+LR

Bossowie

CLONUS

Kopiuje postać, którą aktualnie gramy. Często stosuje specjale i dużo strzela z podstawowej broni.

MUTILATOR

Ten koleżka nie dość, że ma skłonności do zrzucania nas do wody, gdzie atakują nas piranie, to bardzo lubi rozdeptywać przeciwników oraz włączać osłonę, gdy go atakujemy. Ze względu na jego rozmiar, musimy używać jetpacka lub stosować takie specjale, które mają duży zasięg (np. rakiety Minateka).

prenumerata

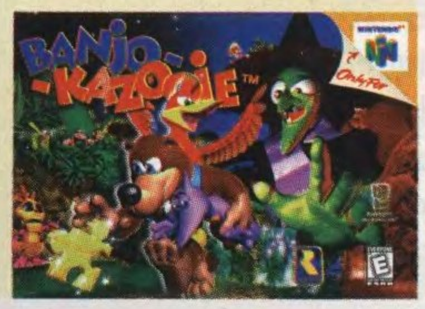
WYNIKI LOSOWANIA GIER DLA PRENUMERATORÓW

Zgodnie z obietnicą daną w poprzednim numerze, wśród nowych prenumeratorów wylosowaliśmy trzy osoby, które w tym miesiącu otrzymają od nas pełne, oryginalne super gry. I uwaga, aż dwie osoby spośród wylosowanych posiada konsolę Nintedo 64, otrzymają więc od nas gry na swoją czarną 64–bitową maszynę.

Szczęśliwymi prenumeratorami są:
Artur Wójcik, Świdwin – TEKKEN 3
Adam Dorsz, Jastarnia – BANJO–KAZOOIE
Rafał Łagowski, Stalowa Wola – BANJO–KAZOOIE

Ponadto wszyscy prenumeratorzy otrzymają w tym miesiącu dodatkowy prezent – listopadowy 10. numer NEO dojdzie do nich w specjalnej kopercie APOCALYPSE!

Za miesiąc kolejne losowanie i kolejne 3 super gry! Nie zwlekaj więc i zamów prenumeratę już dziś!



Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

PRENUMERATA

Prosimy potwierdzić krzyżykiem zamówienie prenumeraty.

☐ **6 numerów Koszt 23 zł**

KONSOLA

Proszę zakreślić krzyżykiem posiadaną konsolę:

Sony PlayStation ☐
Nintendo 64 ☐
Sega Saturn ☐
Inna (jaka?) ☐

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEO

1	2	3	4	5	6	7
8						

Zestaw 1
Zestaw 2

Zasady prenumeraty

Prenumerata NEO: 6 numerów za 23 zł

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca, dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Czyli prenumerata opłacona np. w lipcu rozpoczyna się od numeru wrześniowego, opłacona w sierpniu, od numeru październikowego, itp.

Wpłat należy dokonywać na czerwonych przekazach pocztowych, dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie przekazu, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek), prosimy NAKLEIĆ KUPON PRENUMERATY (kupon znajduje się z boku strony – należy go wyciąć lub zrobić xero).

Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić, dotyczy to zwłaszcza danych dotyczących zamawiającego (imię, nazwisko, adres), które prosimy wypisać WIELKIMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również niewyraźne pismo i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub nawet je uniemożliwić.

Prenumerata jest wysyłana na przed dostarczeniem numeru do kiosków, co oznacza, że powinna dotrzeć do zamawiającego w tym samym tygodniu, co czasopismo do kiosków.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod warszawski numer telefonu (0–22) 624–91–47 tylko w dni powszednie, w godzinach 9.00–16.00.

Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Uwaga!
Zamówienia przyjmujemy wyłącznie w formie opłaconych przekazów pocztowych. Nie wysyłamy nic za zaliczeniem!

Archiwalia

Zasady zamawiania numerów archiwalnych są podobne do zasad zamawiania prenumeraty. Zamówione numery archiwalne należy zaznaczyć na kuponie, w części „Archiwalia", zaś kupon nakleić z tyłu czerwonego przekazu pocztowego w części „na korespondencję" (środkowy odcinek).

Do sumy przekazu należy dodać cenę przesyłki pocztowej. W przypadku zamawiania kilku archiwalnych numerów (egzemplarzy) NEO, należy dodać do siebie podane obok ich ceny, następnie dodać koszty przesyłki i sumę wpisać do przekazu.

CENY NUMERÓW ARCHIWALNYCH

NEO '01	**3.90 zł**
NEO '02	**3.90 zł**
NEO '03	**3.90 zł**
NEO '04	**3.90 zł**
NEO '05	**3.90 zł**
NEO '06	**3.90 zł**
NEO '07	**3.90 zł**
NEO '08	**3.90 zł**

Koszty przesyłki pocztowej:

od 1 do 2 egzemplarzy: 1.50 zł
od 3 do 4 egzemplarzy: 1.90 zł
od 5 do 8 egzemplarzy: 2.40 zł

OFERTA SPECJALNA!

„Czwórkami do nieba szli...".

Ooops, do klienta. Proponujemy dwa pakiety specjalne:

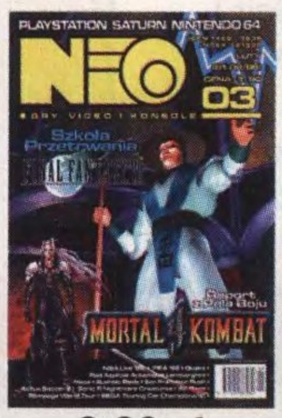
1. NEO '01, '02, '03, '04
2. NEO '05, '06, '07, '08

w rewelacyjnej cenie 9.90 zł + 1.90 zł koszty przesyłki za pakiet.

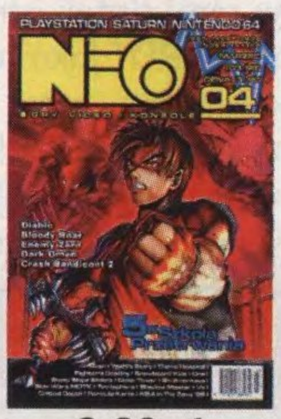
36.54% taniej!

3.90 zł

3.90 zł

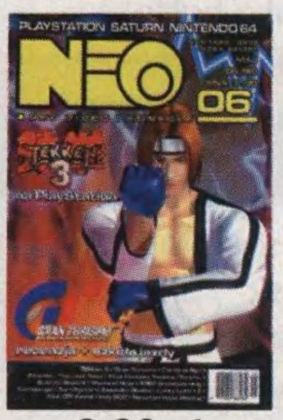


3.90 zł

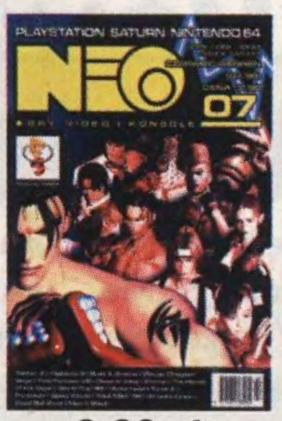


3.90 zł

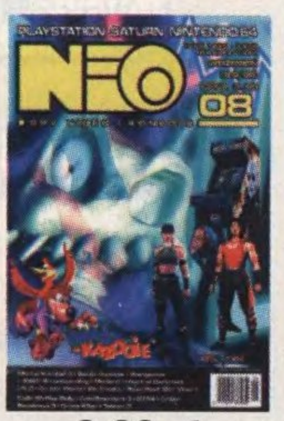
3.90 zł



3.90 zł



3.90 zł



3.90 zł

Resident Evil 2

sposób oceniania
Normal:
Czas przejścia do 1 1/2 godziny, bez używania save'ow, procentowych giwer, first aidów, a także mieszania koniczynek = ocena „S"
Czas przejścia od 1 1/2 do 2 1/2 godziny, 1–3 wykorzystane save'y, bez używania procentowych giwer, 1–2 first aidy = ocena „A"
Czas przejścia 2–3 godziny, 1–7 wykorzystanych save'ów, 1–4 użyte first aidy, bez korzystania z procentowych broni = ocena „B"
Czas przejścia około 3 godz., 1–5 wykorzystanych save'ów, 1–3 użyte first aidy, korzystanie z procentowych broni = ocena „B"
Czas przejścia 3–4 1/2 godziny, 1–7 wykorzystanych saveów, 1–7 użytych first aidów, bez korzystania z procentowych broni = ocena „C"
Czas przejścia 3–4 godziny, 1–7 wykorzystanych save'ów, 1–6 użytych first aidów, korzystanie z procentowych broni = ocena „C"
Easy:
Czas przejścia poniżej 2 godzin, 1–3 wykorzystanych save'ów, 1–2 użyte first aidy, bez korzystania z procentowych broni = ocena „A"
Czas przejścia 2–2 1/2 godziny, 1–3 wykorzystane save'y, 1–4 użyte first aidy, bez korzystania z procentowych broni = ocena „B"
Czas przejścia 2 – 2 1/2 godziny, 1–2 wykorzystane save'y, 1–2 użyte first aidy, korzystanie z procentowych broni = ocena „B"

Rogue Trip: Vacation 2012

Latający talerz
Wpisz: R1, ■, ✖, ■, L2, ● jako hasło.
Goliath
Wpisz ▲, L1, R1, ✖, L2, L2 jako hasło.
Nightshade
Wpisz R1, R2, L1, L1, ✖, ● jako hasło.
Helikopter
Wpisz L1, ▲, R2, ▲, ▲, R1 jako hasło.
Etap Funtopia
Wpisz ●, L2, ✖, ■, L1 jako hasło, by odkryć nowy level w trybie challange.
Etap Gulch
Wpisz ✖, ■, ●, L1, L2, ■ jako hasło, by odkryć level Gulch w trybie challange.
Walka z bossami
●, R2, R1, ■, L1, R2
●, ●, L2, L1, ▲, ▲
■, ▲, ●, ●, R2, R2
Zwiększona tarcza ochronna
Wpisz R1, ▲, R1, ▲, L1, ■ jako haslo.
Nieskończoność turbo
Wpisz ■, ✖, ●, ▲, R1, R2 jako hasło.
Nieskończone skoki
Wpisz ●, ■, R2, ✖, ▲, R2 jako hasło.
Sekwencja FMV z Duke Nukem Time To Kill (!)
Wpisz ■, ■, ●, ●, ▲, ▲ jako hasło.

Elemental Gearbolt

Skończ grę co najmniej na stopniu normal, a takie opcje jak: „Movie", „Music", Sound test" oraz „Libaries" pojawią się w menu głównym.

Tommi Makinen Rally

Po wpisaniu imienia w menu głównym wybierz opcję „cheats".
Jazda autobusem
Wpisz „STRANGE" jako swoje imię.
Jazda Pegeúotem
Wpisz „PEUGEOT" jako swoje imię.
Więcej kasy
Wpisz „_MONEY_" jako swoje imię (znaczki _ oznaczają spacje).
Odwrócone trasy
Wpisz „MIRROR" jako swoje imię.
Zawsze wibrujący Dual Shock
Wpisz „THRILLS" jako swoje imię.

Duke Nukem: Time to Kill

Wpisz jeden z ponizszych kodów, gdy spauzujesz grę:
Wybór levelu: ⇩ (9), ⇧ (zakończyć grę, a w menu głównym pojawi się opcja Time to Kill, dzięki której mamy możliwość wyboru etapu)
„Nietykalność"
L2, R1, L1, R2, ⇧, ⇩, ⇧, ⇩, Select (2)
Czasowa „nietykalność"
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2
Niewidzialność
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Nieskończona amunicja
[⇦, ⇨, ⇦, ⇨, Select] dwa razy
Napowerowane giwery
⇨ (2), ⇦, ⇨ (2), ⇦, ⇨ (2), ⇦, Select
Wszystkie bronie
L1, L2, ⇧, L1, L2, ⇩, R1, ⇨, R2, ⇦
Wszystkie przedmioty
R1(5), L2 (5)
Wszystkie klucze
⇧, ⇨, ⇧, ⇦, ⇩, ⇧, ⇨, ⇦, ⇨, ⇩
Zadawanie podwójnych obrażeń
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2
Duża głowa Duke'a
R1 (9), ⇧
Mała głowa Duke'a
R1 (9), ⇩
Duże głowy przeciwników
R1(9), ⇦
Małe głowy przeciwników
R1(9), ⇨

NHL '99

Bonusowe zespoły
Wpisz „FREEEA" jako hasło. EA Blades oraz EA Storm będą wybieralne. Gdy te dwa zespoły grają ze sobą, wyjątkowo często dochodzi do starć na pięści:)
Duże głowy
Wpisz „BRAINY" jako hasło.
Duzi zawodnicy
Wpisz „BIGBIG" jako hasło.
Inny strój (jeżeli istnieje)
Wpisz „3RD" jako hasło.
Szybsza gra
Wpisz „SPEEDY" jako hasło.
Końcowa sekwencja FMV
Wpisz „VICTORY" jako hasło.

Time Crisis

Wybór levelu
Na ekranie tytułowym naciśnij i przytrzymaj L1+✖+● przez około pięć sekund. Jeśli wprowadziłeś kod poprawnie, powinieneś usłyszeć strzał. Teraz wciskając Start możesz przeskakiwać levele.
Options menu
W menu głównym strzel dwa razy w literkę „R" na napisie TIME CRISIS, a następnie dwa razy w znak „+" znajdujący się na napisie. Jeżeli wszystko poszło dobrze, powinieneś zobaczyć nowe menu, w którym można wybrać m.in. ilość żyć, nieskończone kontynuacje i takie tam...

tips & tricks

Zero Divide 2

Granie jako Neco i Modoki
Skończ grę Noxem i Eve.
Demo Neco
Skończ grę obojętnie jaką postacią a następnie przytrzymaj Select + Start, aby zrestartować.
Inny color postaci
Na screenie wyboru postaci przytrzymaj Select na drugim kontrolerze i wklep
✖, ●, ■, ▲, L1, L2, R1 lub R2.
Xtra levele
Za każdym razem, gdy skończysz grę na jednym z trzech poziomów trudności, dwa dodatkowe etapy staną się dostępne. W sumie możesz uzyskać w ten sposób sześć nowych leveli.

World Cup '98

Extra Teamy
Podczas selekcji zespołu, przełącz się na wybieranie tego po prawej stronie, a następnie wciśnij i przytrzymaj L1+L2+R1+R2 oraz naciśnij ⇨.

Metal Gear Solid

Pokaz strzelania z karabinu. Skończ tryby „Training", „Time Trial", „Gun Shooting", „Survival", a następnie wybierz opcję „Technical demonstration", zobaczysz jak powinno się strzelać z karabinu...

International Superstar Soccer '98

Bonusowe zespoły
Zajmij pierwsze miejsce w lidze, a następnie zagraj z zespołem World Stars i skop im tyłki. Będziesz miał do wyboru pięć teamów bonusowych.

G Darius

Wszystkie sekwencje FMV
Na screenie z opcjami podświetl „movie", a następnie wyklep ⇩, ⇧, ⇩, ⇧, po czym przytrzymaj L1 + L2 + R1 + R2 i wciśnij Start

Dead Ball Zone

Wszystkie stadiony i zespoły
Na screenie wyboru języka podświetl „Italian", a następnie przytrzymaj L2+R1+⇧+■ na dziesięć sekund.

Kobe Bryant in NBA Courtside

Ukryte zespoły
Podświetl „Pre–Season" w menu głównym, a następnie trzymając L i A wciśnij ⇨.
Disco mode
Spauzuj grę i wyklep: A, C–⇧, ⇩, ⇧, C–⇩, R, R, B, C–⇨, C–⇨, Z
Duże głowy
Spauzuj grę i wyklep: ⇨, ⇨, ⇦, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z

Forsaken

Gdy pojawi się napis „Press Start" lub gdy spauzujesz grę, wystujaj kod.
Wybór leveli
A, R, Z, ⇧, ⇧, C–⇧, C–⇩, C–⇩
Nietykalność
A, Z, Z, ⇧, ⇦, ⇦–C, ⇦–C, ⇩–C.
Nieskończona ilość amunicji w broni podstawowej
A, R, Z, ⇨, C–⇧, C–⇨, C–⇩, C–⇩
Nieskończona ilość amunicji w broni „drugoplanowej"
B, B, Z, ⇦, ⇦, C–⇧, C–⇦, C–⇨.
Nieskończona ilość rakiet Solaris
B, L, L, Z, ⇧, ⇩, C–⇧, C–⇧
Nieskończona ilość rakiet Titan
A, B, L, ⇧, ⇧, C–⇧, C–⇧, C–⇦.
Jeden strzał zabija wroga
B, B, B, L, R, ⇦, ⇩, ⇩.
Zamrażanie wrogów
R, Z, ⇨, ⇨, C–⇧, C–⇦, C–⇨, C–⇩
Psychodelic mode
A, R, ⇦, ⇨, ⇩, C–⇧, C–⇦
Wire–frame mode
L, L, R, Z, ⇦, ⇨, C–⇧, C–⇨
Turbo crazy mode
B, B, R, ⇧, ⇦, ⇩, C–⇧, C–⇦
Gore mode
Z, ⇩, C–⇧, C–⇦, C–⇦, C–⇦, C–⇦, C–⇩
Ukryte postacie
W grze występuje osiem ukrytych postaci: Septre, Ex–Cop, Jo, Nubia, Cerbero, Mephistofun, HK–5, and Dr Nepenthe (Nutta). Musisz je znaleźć i zabić w normalnej grze, a poźniej na ekranie wyboru „zawodnika" możesz wcielić się w nowych bohaterów.

Iggy's Reckin' Balls

Bonusowe postacie
Skończ każdy wyścig na pierwszym miejscu.
Cheat menu
Na screenie tytułowym naciśnij R+Z, a następnie wystukaj następujące kody, by uzyskać dany efekt:

Wszystkie trasy:	THEUNIVERSE
Wszystkie postacie:	HAPPYHEADS
Wybór levelu:	JUMPAROUND (spauzuj grę, aby wybrać level)
Turbo mode:	2 TIMES
Lodowe platformy:	ICEPRINCESS
Dodatkowe kody:	SWOPSHOP
	GOBABY
	MICROBALLS
	TOOMUCHPIE
	NONSTOP
	2ROKTOO
	ROLFHARRIS

WWF Warzone

Wezwanie wrestlera
Podczas walki wyklep jedną z następujących kombinacji, aby wezwać wrestlera, który zajmie się twoim wrogiem. Będziesz wtedy zdyskwalifikowany, ale cóż...

Steve Austin	L + R + Z + ⇧ + Kick
Shawn Michaels	L + R + Z + ⇦ + Punch
Triple H	L + R + Z + ⇨ + Tie ⇧
The Undertaker	L + R + Z + ⇨ + Block
Owen Hart	L + R + Z + ⇦ + Block
The Rock	L + R + Z + ⇨ + Kick
Faarooq	L + R + Z + ⇧ + Punch
Mankind	L + R + Z + ⇧ + Tie ⇧
Goldust	L + R + Z + ⇨ + Punch
Ken Shamrock	L + R + Z + ⇩ + Kick
Bret Hart	L + R + Z + ⇦ + Tie ⇧
The British Bulldog	L + R + Z + ⇦ + Kick
Ahmed Johnson	L + R + Z + ⇧ + Block
Kane	L + R + Z + ⇩ + Punch
Mosh	L + R + Z + ⇩ + Block
Thrasher	L + R + Z + ⇩ + Tie ⇧

opracował NOL
nol@ssonline.com.pl

List miesiąca

Jestem zagorzałym fanem serii Mortal Kombat. Posiadam (a właściwie posiadałem, ale o tym później) wszystkie gry, filmy, a także soundtracki spod znaku Smoka. Niedawno, bo trzy tygodnie temu, kupiłem oryginalną palowską wersję Mortal Kombat 4. Radocha była niesamowita, grałem od rana do wieczora, 25 godzin na dobę. Suuuper odlot! Lecz wiedziałem, że co dobre, szybko się kończy... otóż tydzień temu o godzinie 3.19 AM (po całodobowej sesji) wyjąłem krążek MK4 i położyłem obok konsoli, (która nota bene znajdowała się na parkiecie przed telewizorem) w celu ostygnięcia. Wyszedłem z pokoju, uprzednio uchylając okno, ponieważ musiałem dotlenić pokój oraz siebie przed kolejną sesją. Nagle wiatr zawiał po czym rozległ się głuchy trzask. Zaskoczony wpadłem do pokoju i... zamurowało mnie. Pierwsze co zobaczyłem, to pięciokilowy kaktus leżący na podłodze, a pod nim... NIEEEEEE!!! To nie może być to. A jednak. Pod tą wredną rośliną leżał sobie CeDek z najwspanialszą grą wszech czasów. Z niepokojem sięgnąłem po nią. Szeroka jasna rysa ciągnęła się przez środek kompaktu. Zaraz, Zaraz... przecież to nie rysa... pstryk!... i już trzymałem w ręce dwie kopie MK4. Tak się składało, że miałem pod ręką nóż... baj de łej, zastanawialiście się kiedyś, jak wygląda przekrój poprzeczny kaktusa? [kiedyć, na lekcjach biologii – przyp. red.] Po ochłonięciu (czyt.: po rozłożeniu kaktusa na czynniki pierwsze), doszedłem do wniosku, że przynajmniej konsoli nic się nie stało. Co też ja piszę?! Przecież bez tej gry jest ona tylko qpą goovna! [Oj, zagrzmiało... – przyp. red.]. Przez następne 6 dni usiłowałem skombinować trochę kasy, ale daremne były moje starania. Bo kto rzuci szmal dwa razy pod rząd na tę samą grę? Zastawiałem się nad obrobieniem banku, lecz z lightgunem raczej niewiele zdziałam. Może rzucić szkołę i zatrudnić się w kamieniołomach? Błagam pomóżcie!

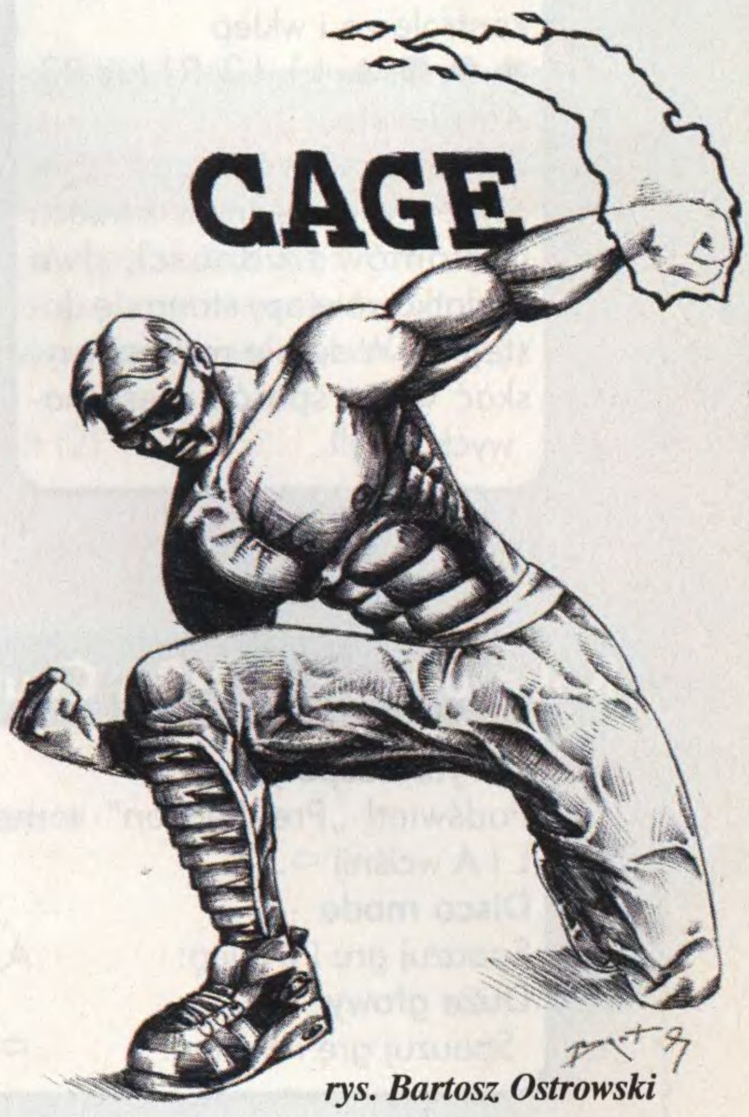
Mortalman

Cienka sprawa. No cóż, mówi się pech i żyje się dalej! Ja na twoim miejscu chyba rzeczywiście rzuciłbym szkołę i dodatkowo zatrudnił się w kamieniołomach...:) Nie martw się! NEO pomaga. W związku z tym, że twój list jest listem miesiąca, otrzymasz od nas grę – będzie to... zgadnij!

Hey!

Uffff. To już kolejne spotkanie trzeciego stopnia z Wami, a raczej z Waszą korespondencją. Jak być może zauważyliście, kącik listów uległ małemu przeobrażeniu. Czy na lepsze czy na gorsze, zadecydujecie Wy. Ja już będę zabierał głos tylko wtedy, kiedy jest to naprawdę potrzebne. A na razie biorę się do roboty...

dr Baton
baton@ssonline.com.pl



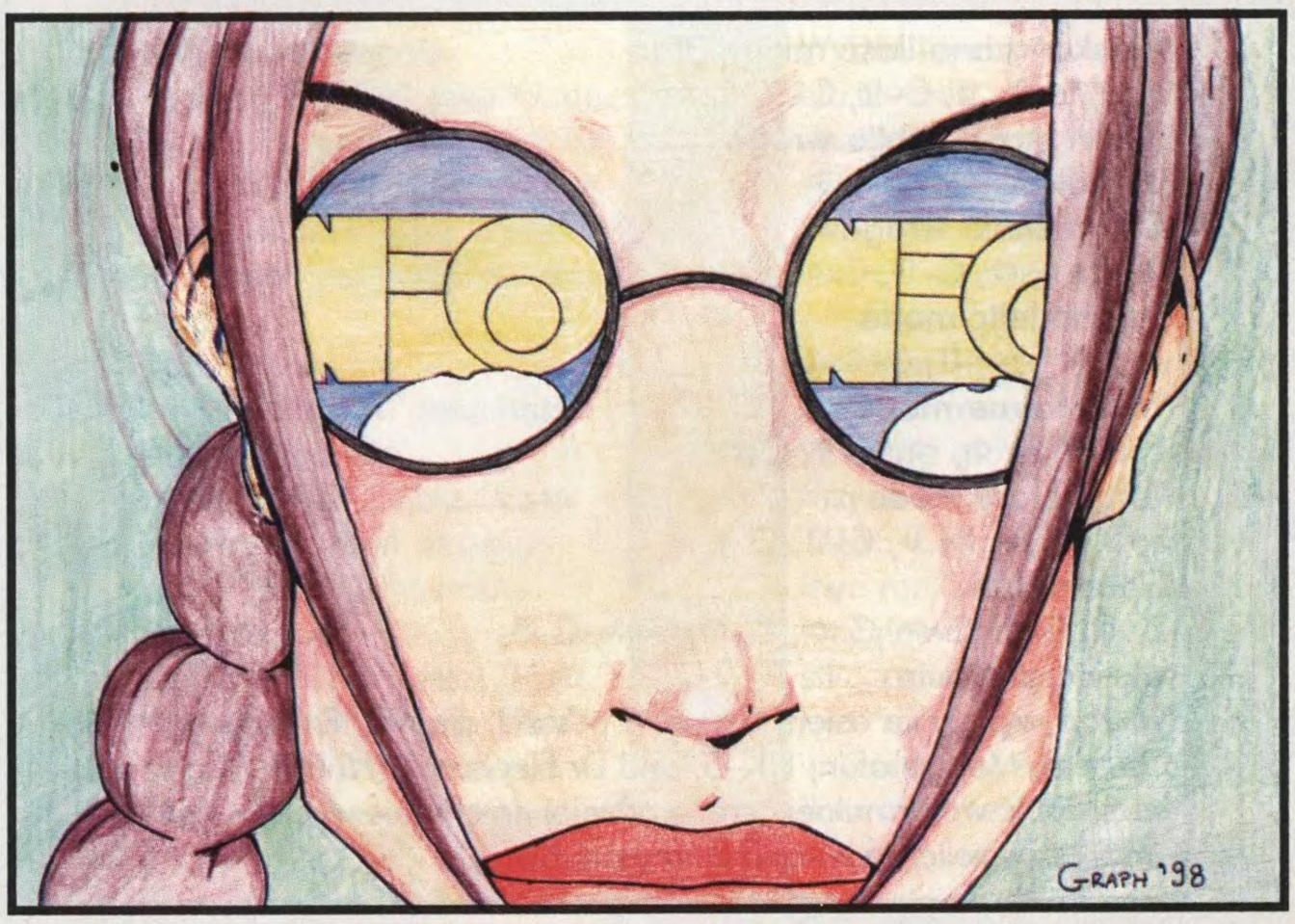
rys. Bartosz Ostrowski

Kiedy czytałem „Przecieki" w numerze 09, poruszył mnie temat Commodore. Jak można wyśmiewać się z takiej potęgi, jaką jest Commodore? W końcu w swojej nazwie posiada magiczną liczbę 64. Ma całe zastępy pięknych gier jak Banjo Kazooie (Quasimodo), piękna trójwymiarowa gra Mortal Kombat (International Karate), International Super Star Soccer 98 (Football), NBA PRO (Basketball). Jestem dumnym posiadaczem PSX–a, lecz nie wstydziłbym się być commodorowcem. Nintendo 64, Commodore 64. Już wiadomo, na czym wzorowało się Big „N", tworząc Nintendo 64. Powinien powstać ogólnopolski Fan–Klub Commodore i pismo o tej maszynie. W Polsce są setki tysięcy commodorowców! Ja przed kupnem PlayStation wahałem się PSX/C64. Ale niektórzy przechodzą na tę drugą stronę. Ja nie żałuję swojego wyboru, chociaż posiadam tylko jedną grę. Już zbieram na następną. Giera marzenie – Tekken 3 – za dwa lata chyba ją kupię. Gdybym miał teraz C64, pewnie podniecałbym się STREET FIGHTEREM albo Sim City (...) Co o tym myślicie?

Jakub Misiorowski, Lublin

Idźcie za przywódcą! Od dzisiaj jesteś przewodniczącym PPC (Polska Partia Commodorowców). Czy właśnie to chciałeś osiągnąć? Gratuluję. Zapisy do PPC przyjmowane są listownie (z dopiskiem PPC) lub telefonicznie. Czekamy na zgłoszenia chętnych... ;)

Piszę ten list, ponieważ mój problem (tak jak, wielu innych graczy), to cena gier na PLAYA. Konsolę posiadam od trzech miesięcy, nie mam jeszcze ani jednej gry. Po moich wnikliwych obliczeniach wynikało, iż



przecieki

rodzice kupili by mi grę w 2001 roku. Postanowiłem więc, że sam uzbieram kwotę, jaka jest mi potrzebna na kupno gry. Celem była oczywiście gra RESIDENT EVIL 2. Tydzień temu kasa była w komplecie, więc udałem się do sklepiku, w którym był dość duży wybór. Sprzedawca podał mi „RESIDENTA" i powiedział, że płacę 150 zł. Byłem bardzo miłe zaskoczony tak niską ceną i nie wahając się ani chwili poleciałem do domu odpalić grę. Lecz piekło zaczęło się w domu, gdy tylko odpakowałem pudełko z folii i ujrzałem 2 CD Z DEMAMI. Gdy poszedłem z reklamacją (z giwerą w kieszeni), koleś ze sklepu powiedział mi, że robię sobie z niego jaja i że takie coś jest niemożliwe. Kazał mi wyjść. Wychodząc ze sklepu w moich wyzwiskach usłyszał słowo POLICJA i gdy udałem się do niego na drugi dzień, sklepu już tam nie było... Wiem, że już nic nie da się zrobić, ale chcę, żeby ten list był przestrogą dla wszystkich!

Marek Kwieciński, Krzeszów

Racja, wystrzegajcie się oszustów. Kupujcie tylko w autoryzowanych sklepach i firmach wysyłkowych.

Jestem szczęśliwym posiadaczem konsoli PlayStation i Saturna. Kocham mordobicia, zarówno Virtua Fightera jak i Tekkena. Drażni mnie to strasznie, że w prawie każdej gazecie ludzie poruszają fakt, czy lepszy jest Tekken czy Virtua Fighter. Uważam, że prawdziwi fani nawalanek powinni zauważyć, że obie te gry są świetne. Nie ważne czy masz szaraka czy Saturna a może nawet Nintendo. Nie ważne czy grasz Kingiem, Jinem czy innymi. Np. ja gram Wolfem i Kingiem i obydwu kocham (oczywiście w pozytywnym sensie). Mój Saturn powoli umiera, a PSX się starzeje. Czy jak wyjdzie Dreamcast i PSX 2, to czy zdechną wrażenia? Tego nie wiem. Jestem strasznie roztrzęsiony, bo gdy już będzie ten moment, w którym na rynek wejdzie PSX2 i DC, nie będę wiedział, którą konsolę kupić. Kocham i Tekkena i VF. Wybór jest ciężki.

DAN ZOOL

Rzeczywiście wybór jest ciężki. Ja na Twoim miejscu rozejrzałbym się za innymi gatunkami gier. Przecież konsola to nie tylko mordobicia. Jeżeli wg. Ciebie Sony ma ci więcej do zaoferowania, to już wiesz, co wybrać. Jeśli wolisz gry Segi, wybór też nie będzie trudny. Premiera DC już w listopadzie, a na temat oficjalnej premiery PSX 2 nic nie wiadomo, tak więc śpij spokojnie.

rys. Bartosz Ostrowski

Krótko: Czy jest możliwość, aby NEO ukazywało się w postaci wkładów do segregatora?

Mateusz Kobiński, Sosnowiec

Ech... raczej nie. To bardzo uciążliwa sprawa...

Kilka pytań:
1. Kiedy ukaże się Tomb Raider 3?
2. Kiedy będzie coś wiadomo o PSX 2?
3. Czy ukaże się Quake 1, 2 na PSXa?

Ad.1 Listopad/grudzień
Ad.2 Pewnie w okolicach premiery Dreamcasta.
Ad.3 Quake 2 na pewno, a na „jedynkę" raczej nie licz.

rys. Rafał Kosek

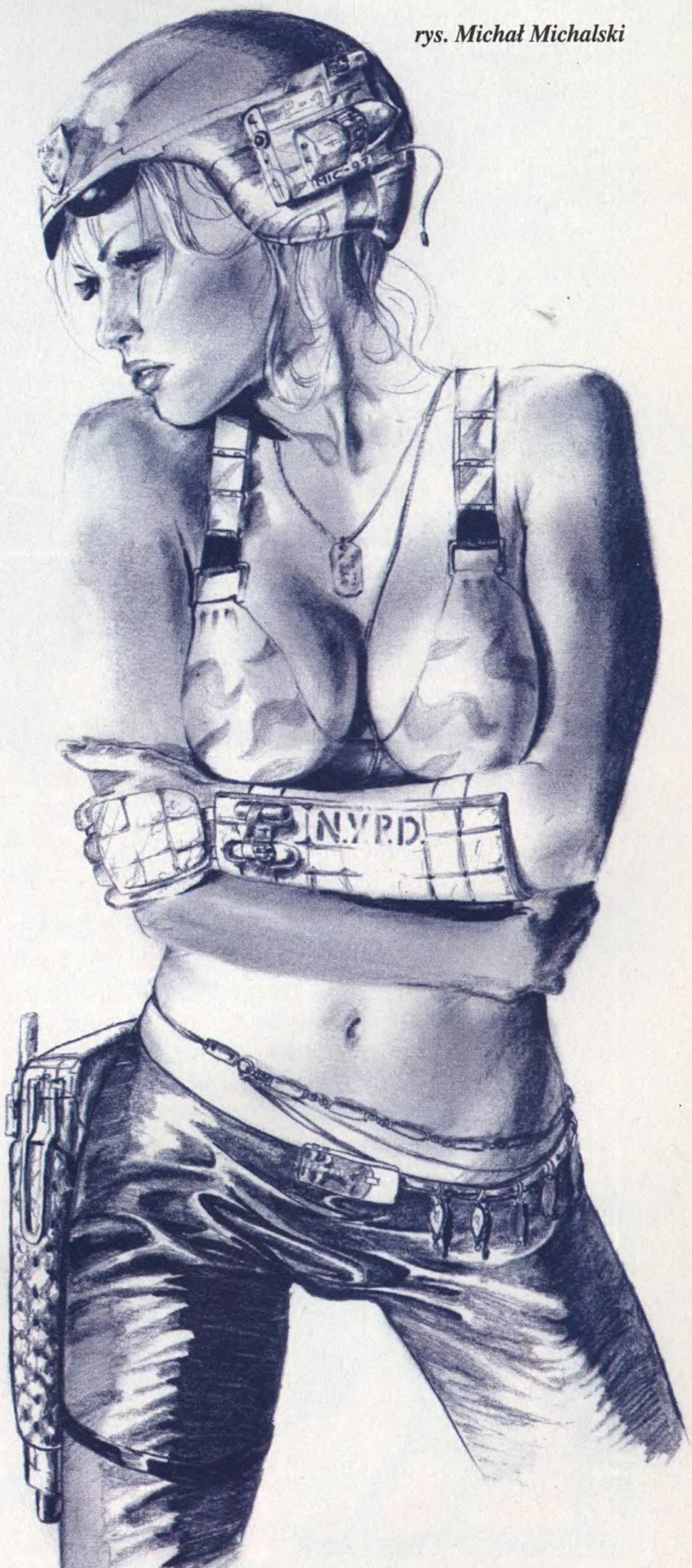
Uwaga, uwaga!!!
Ogłaszamy konkurs rysunkowy!

Nadsyłajcie do nas swe prace (technika dowolna) o tematyce związanej z grami konsolowymi, konsolami, mangą, RPG, NEO itp. Prace włóżcie do koperty oznaczonej dopiskiem RYSUNEK i wyślijcie pod adresem:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Na prace czekamy do końca roku 1998.
Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody!

rys. Michał Michalski



Rozwiązania konkursów

Piratom mówimy NIE

Na konkurs przyszło sporo kartek z poprawnymi odpowiedziami. Wniosek z tego płynie taki, że:

– po pierwsze, wśród czytelników NEO sporo jest osób posiadających nieprzerobione konsole;

– po drugie, konkurs był stosunkowo prosty.

Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy. Ich i wszystkich pozostałych zapraszamy do udziału w konkursie „ASSAULT".

Przypominamy, że zwycięzcy konkursu odbiorą swoje nagrody w najbliższym swego miejsca zamieszkania serwisie Sony, który potwierdzi brak modyfikacji w ich konsolach.

Podajemy prawidłowe odpowiedzi:
Pyt. 1. Wymień przynajmniej trzy tytuły gier na PSX, wydanych w Polsce przez firmę Sony i opisanych w 7 numerze NEO:
Odp. ***Spice World, Total NBA'98, Dead or Alive, Klonoa, Bomberman World i in.***
Pyt. 2. Wymień imiona przynajmniej dwóch bohaterów gier platformowych wydanych przez Sony w ciągu ostatnich kilku miesięcy.
Odp. ***Blasto, Crash Bandicoot, Tombi, Klonoa, Gex i in.***
Pyt. 3. Jakiego koloru są oryginalne płyty z grami na konsolę Sony PlayStation?
Odp. ***Czarne. Od spodu oczywiście.***

Pady Dual Shock otrzymają:
Grzegorz Kudlak
Braniewo

Maciej Tymiński
Jastrzębie Zdrój

Karty pamięci otrzymają:
Robert Baranowski
Kraków

Krzysztof Kubiak
Bydgoszcz

Fundatorem nagród jest SONY Poland

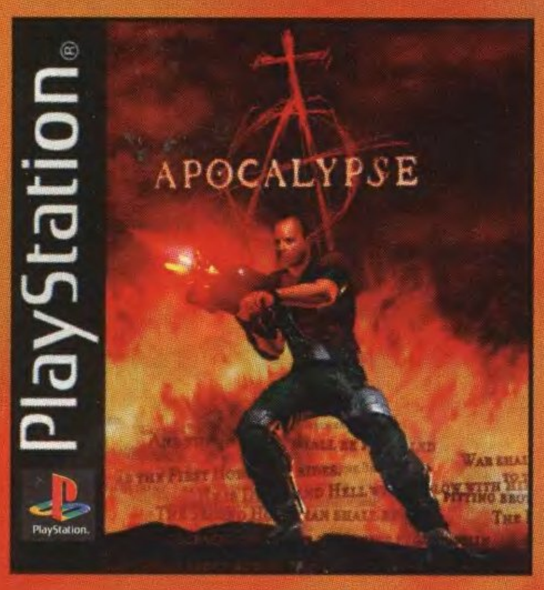
APOKALIPSA

Na ten konkurs przyszło baaardzo dużo kartek i nie należy się temu dziwić, bo gra Apocalypse jest naprawdę dobra.

Niektóre z odpowiedzi były jednak błędne, np. że cytat z pierwszego pytania pochodzi z ust Bruce'a Willisa. Hmmm, być może Bruce'owi zdarzyło się coś takiego powiedzieć, ale nawet jeśli, to i on cytował jedynie św. Jana.

Wszystkim zwycięzcom serdecznie gratulujemy. Ich i wszystkich pozostałych zapraszamy do udziału w konkursie „ASSAULT".

Nagrody zostaną wysłane natychmiast po wydaniu gry w Polsce. Przypominamy, że premiera Apocalypse odbędzie się 13 listopada 1998.



Podajemy prawidłowe odpowiedzi:
Pyt. 1. Skąd pochodzi cytat zamieszczony na stronie z konkursem?
Odp. ***Cytat pochodzi z biblii, z Objawienia (Apokalipsy) św. Jana.***
Pyt. 2. Cytat ów kończy się pytaniem. Kto, zdaniem autorów gry Apocalypse, rozpocznie w grze walkę z Bestią?
Odp. ***Trey Kincaid, czyli bohater gry.***
Pyt. 3. Jak nazywa się aktor, który „gra" w grze Apocalypse rolę głównego bohatera?
Odp. ***Bruce Willis.***
Pyt. 4. Wymień przynajmniej trzy tytuły filmów, w których zagrał ów aktor.
Odp. ***„Armageddon", „12 małp", „Szklana pułapka" 1–3, „Piąty element", „Barwy nocy", „Pulp Fiction" i in.***

Oto szczęśliwi wybrańcy, którzy otrzymają oryginalne gry Apocalypse:
Łukasz Jakulski
Otwock

Bartosz Trocewicz
Morąg

Jacek Sobolewski
Sosnowiec

Mariusz Ignar
Gorlice

Tomasz Kończiak
Recz

Fundatorem nagród jest LEM

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA
ACTIVISION®

NEO fantasy

Początkowym założeniem przy powstawaniu tego działu było informowanie was o wszystkich grach role–playing, które zdobyły sobie olbrzymią rzeszę fanów m.in. dzięki spopularyzowaniu tego gatunku przez wydane u nas Final Fantasy VII. I tak zostanie. Po chwili przerwy dział powraca i od tej pory co miesiąc będziemy się przyglądać wybranym RPG, które są lub wkrótce będą dostępne na naszym rynku. Tak więc smacznego!

Śniadanie, czyli słów kilka o Tales of Destiny. Jest to najnowszy RPG prosto ze stajni Namco. Czy taki to najnowszy, można by polemizować, gdyż gra w Japonii ukazała się już jakiś czas temu. W chwili, gdy to czytacie, TOFD powinno już od kilku dni leżeć na półkach sklepowych w USA. TOFD to kolejna historia, która po raz już n–ty opowiada o ratowaniu świata przez niezwyciężonego bohatera. Tym razem w rolę tego ostatniego wcieli się niejaki Stahn Aileron, którego marzeniem jest zostać najlepszym miecznikiem na świecie. Reszty historii nie zdradzę, więcej dowiecie się za miesiąc z zapowiedzi. Powiem za to, że warto będzie zwrócić uwagę na genialne przerywniki, które stylizowane są na japońskich filmach anime... Co ja gadam?!? Przecież to już najprawdziwsze anime!

Obiad, czyli co wiadomo o Final Fantasy VIII. Nie oszukujmy się, ale FF8 to w tej chwili najbardziej oczekiwany rolplej na konsolę PlayStation. Jej poprzednik zrobił niezłe zamieszanie na konsolowym rynku. Okazuje się bowiem, iż była to jedna z najdroższych i najlepszych gier w historii PSX! Nie... znowu błąd. To była i jest najlepsza gra na PSX! A jak ktoś myśli inaczej, niech mi to powie prosto w oczy... grrrrrrrr.

Do rzeczy: jednym z głównych bohaterów ósmego cudu spod znaku Final Fantasy jest siedemnastoletni Squall Leonhart. Wiadomo, że Squall uczęszcza do szkółki o dźwięcznej nazwie Garden. Jest to szkoła wojskowa, do której przyjmowane są nawet dzieci w wieku 6 lat! Studenci mają przed sobą 4 lata ciężkiej nauki, oddzielanej bardzo trudnymi egzaminami. Jeszcze trudniejszym wyzwaniem jest dostanie się do elitarnej jednostki nazywanej SeeD. SeeD wybiera tylko najlepszych żołnierzy, tworząc w ten sposób coś w rodzajach Zielonych Beretów. Drugim głównym bohaterem jest 27–letni Laguna Loire. Leonhart i Loire żyją w zupełnie innych światach. Pewnego dnia ich ścieżki i światy krzyżują się, i bohaterowie się spotykają. Raporty donoszą, iż będziemy musieli grać obydwoma postaciami. Fabuła tym razem będzie opierała się na dość zamotanej historii miłosnej, przez co gra będzie raczej kierowana do starszych odbiorców. Do tematu jeszcze na pewno niejednokrotnie wrócimy, a na razie czas na...

Kolację, czyli Legend of Zelda: Occarina of Time. Zelda na N64 to będzie przełomowy tytuł. Właśnie tego mi brakowało na tę cudowną konsolę – rolpleja z prawdziwego zdarzenia! Gra była już pokazywana na targach E3 w Atlancie oraz ECTS w Londynie. Na chwilę obecną można powiedzieć, że Legend of Zelda może stać się tym dla Nintendo, czym był i nadal jest Final Fantasy VII na PSX. Doskonała grafika, niezłe udźwiękowienie, przebogata fabuła oraz nieliniowość akcji to wszystko, co obiecują nam twórcy, a ponieważ za grę odpowiada nie kto inny jak sam koncern Nintendo, sądzę, że szykuje się naprawdę gorący tytuł. Premiera w Japonii planowana jest na 14 listopada 1998 roku. Amerykańska premiera będzie miała miejsce 23 listopada 1998. Nam jedynie pozostaje trzymać kciuki za to, aby gra w Europie zdążyła się ukazać przed gwiazdką...

No dobrze... czy już się najedliście? Ja jeszcze nie, więc tym wszystkim, którzy jeszcze są wciąż głodni, proponuję jeszcze dwie przystawki. Pierwszą z nich jest gra Breath of Fire 3. Jest to kolejne japońskie RPG, w której role zostają odwrócone. Jak to? Ano w ilu grach przygodowo–rolplejowych przyszło wam się wcielić w smoka? Tak, nasz bohater jest smokiem, a do tego można nawet dodać, że potrafi zamieniać się w człowieka. Niesamowite. Nasz smok, ehem, tzn. bohater będzie podróżował po całym świecie wraz ze swoimi przyjaciółmi w poszukiwaniu przygód. Otóż, o dziwo, spotyka ich więcej niż by się spodziewał...

Drugą przystawką jest gra Saga Frontier. Innowacją tutaj jest to, iż w tej grze jest jakby kilka mini przygód, po jednej dla każdej z dostępnych kilku postaci. W końcu jednak scenariusze jakoś się łączą, a bohaterowie spotykają się. Ponadto ciekawostką jest system walki. Opiera się on na kombinacjach ataków. Jeżeli w odpowiedniej kolejności użyjemy odpowiednich ataków różnych postaci, łączą się one w kombinacje, zadając tym samym znacznie większe obrażenia.

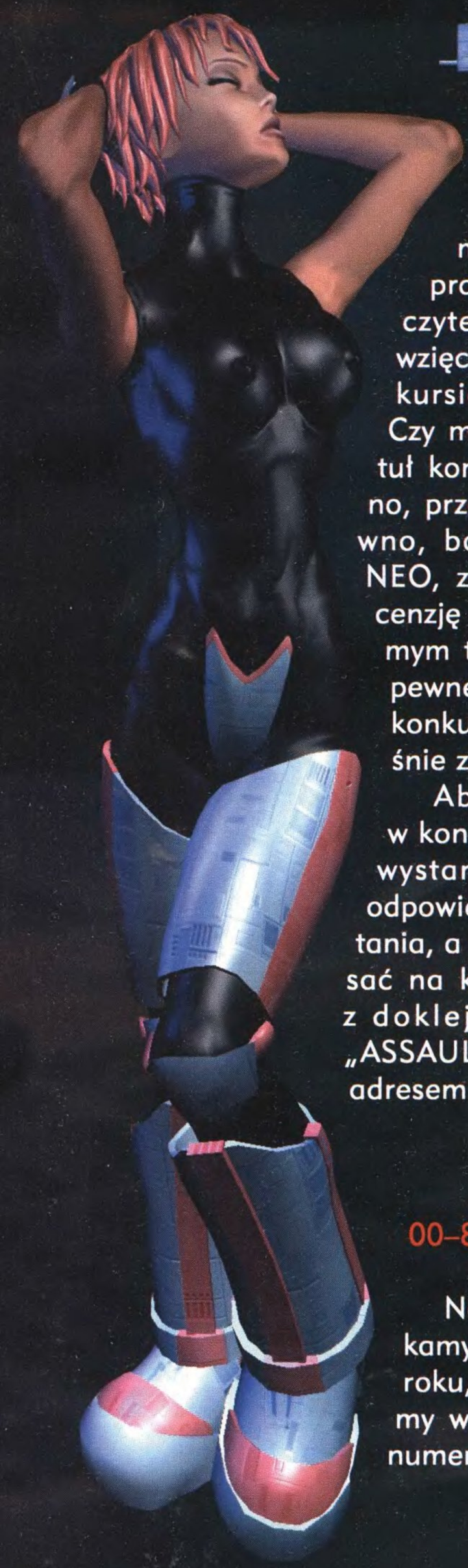
Dlaczego piszę tutaj o tych grach? Otóż, ciekawą sprawą jest, iż gry są już dostępne na amerykańskim rynku od dłuższego czasu. Nikt jednak nie wspomina nic o europejskiej premierze... Ech, no cóż, znowu o nas zapomnieli.

Tak się rozpędziłem, że kompletnie zapomniałem o podwieczorku. Na podwieczorek Squaresoft serwuje nam Parasite Eve, które już na dniach powinno pokazać się u nas. Ten mix przygodówki z RPG jest naprawdę genialny. Poza tym łączy wszystko, co najlepsze, z dwóch moich ulubionych tytułów, tzn. Resident Evil 2 i Final Fantasy VII. O wadach i zaletach tej gry dowiecie się z recenzji Konsolite'a, a wszystkich mających jakieś kłopoty z tą grą odsyłam do naszej wspólnej Szkoły Przetrwania w tym numerze.

I to by było tyle w tym miesiącu. Wszelkie pytania, propozycje dotyczące przyszłego wyglądu tego działu bądź też inne sprawy dotyczące konkretnych tytułów kierujcie pod adresem redakcji. Możecie także skontaktować się poprzez e–mail: neo@ssonline.com.pl bądź też bezpośrednio ze mną: baton-@ssonline.com.pl

Do następnego razu!
dr Baton

Konkurs ASSAULT



Redakcja NEO wraz z firmą LANSER zapraszają wszystkich czytelników NEO do wzięcia udziału w konkursie pt. „Assault". Czy mówi wam coś tytuł konkursu? Na pewno, przecież nie tak dawno, bo w 9. numerze NEO, zamieściliśmy recenzję gry pod tym samym tytułem. I jak zapewne się domyślacie, konkurs wiąże się właśnie z ową grą.

Aby wziąć udział w konkursie ASSAULT, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania, a odpowiedzi napisać na kartce pocztowej z doklejonym rożkiem „ASSAULT" i wysłać pod adresem redakcji:

NEO
skr. poczt. 21
00–800 Warszawa 66

Na odpowiedzi czekamy do końca 1998 roku, a wyniki ogłosimy w przyszłorocznym numerze lutowym NEO.

Pytania:

1. Podaj imiona i stopnie wojskowe dwójki głównych bohaterów gry ASSAULT.
2. Ile osób może grać naraz w ASSAULT?
3. Czy ASSAULT wykorzystuje wibrujący pad Dual Shock?

Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody:

5 gier ASSAULT
5 padów firmy Inter–Act

Fundatorem nagród jest firma LANSER.

PRAWDZIWY SKLEP DLA PRAWDZIWYCH GRACZY

ULTIMA®

Świat Elektronicznej Rozrywki

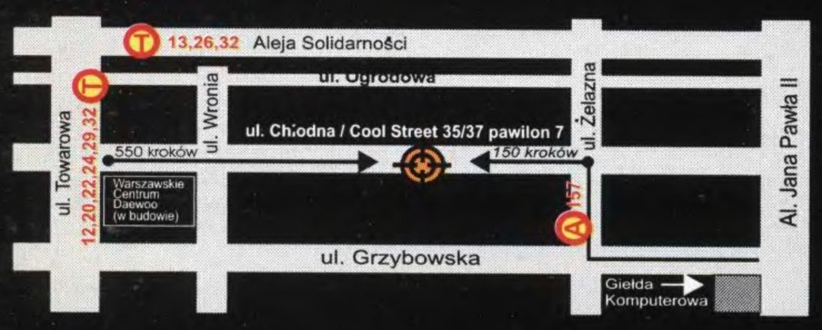
dużo nowości...

UWAGA WIELKI KONKURS
DO WYGRANIA MASA NAGRÓD.
SPRAWDŹ NASZE PROMOCYJNE CENY!

miła obsługa...

ciepła atmosfera...

MAMY WIĘCEJ NIŻ POTRZEBUJESZ!



Warszawa
ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
tel. (0-22) 624-78-16
Czynne: pon-pt 10.00-19.00
sob 10.00-15.00

PROWADZIMY SPRZEDAŻ RATALNĄ ORAZ WYSYŁKOWĄ !

PlayStation

NINTENDO64

Uwaga! Kuponu nie można łączyć z promocjami!

Z TYM KUPONEM
5%
TANIEJ!

PlayStation

ACTIVISION®

APOCALYPSE

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA **http://www.lem.com.pl**

Autoryzowany partner Sony Playstation™. Partner handlowy firm: Activision, GT Interactive, UbiSoft, Take 2, Europress, Gremlin, Virgin, Electronic Arts i LucasArts

Gry i akcesoria na SONY PLAYSTATION™ - Hurt, Sprzedaż wysyłkowa

„Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsole."

Logo Activision® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. „Playstation" i logo „Playstation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszystkie inne loga i znaki handlowe są wyłączną własnością używających je firm i stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia zabronione.

Scan Vangis 2016 Thanks Profes